PES 2009

PRO EVOLUTION SOCCER™

EVERYONE
ENFANTS ET ADULTES

CONTENT RATED BY
CONTENU ÉVALUÉ PAR
ESRB

KONAMI

⚠ WARNING: PHOTOSENSITIVITY/EPILEPSY/SEIZURES

READ BEFORE USING YOUR PLAYSTATION®2 COMPUTER ENTERTAINMENT SYSTEM.

A very small percentage of individuals may experience epileptic seizures or blackouts when exposed to certain light patterns or flashing lights. Exposure to certain patterns or backgrounds on a television screen or when playing video games may trigger epileptic seizures or blackouts in these individuals. These conditions may trigger previously undetected epileptic symptoms or seizures in persons who have no history of prior seizures or epilepsy. If you, or anyone in your family, has an epileptic condition or has had seizures of any kind, consult your physician before playing. IMMEDIATELY DISCONTINUE use and consult your physician before resuming gameplay if you or your child experience any of the following health problems or symptoms:

- dizziness
- altered vision
- eye or muscle twitches
- loss of awareness
- disorientation
- seizures
- any involuntary movement or convulsion

RESUME GAMEPLAY ONLY ON APPROVAL OF YOUR PHYSICIAN.

Use and handling of video games to reduce the likelihood of a seizure

- Use in a well-lit area and keep as far away as possible from the television screen.
- Avoid large screen televisions. Use the smallest television screen available.
- Avoid prolonged use of the PlayStation®2 system.
  Take a 15-minute break during each hour of play.
- Avoid playing when you are tired or need sleep.

Stop using the system immediately if you experience any of the following symptoms: lightheadedness, nausea, or a sensation similar to motion sickness; discomfort or pain in the eyes, ears, hands, arms, or any other part of the body. If the condition persists, consult a doctor.

WARNING TO OWNERS OF PROJECTION TELEVISIONS:

Do not connect your PlayStation®2 system to a projection TV without first consulting the user manual for your projection TV, unless it is of the LCD type. Otherwise, it may permanently damage your TV screen.

HANDLING YOUR PLAYSTATION®2 FORMAT DISC:

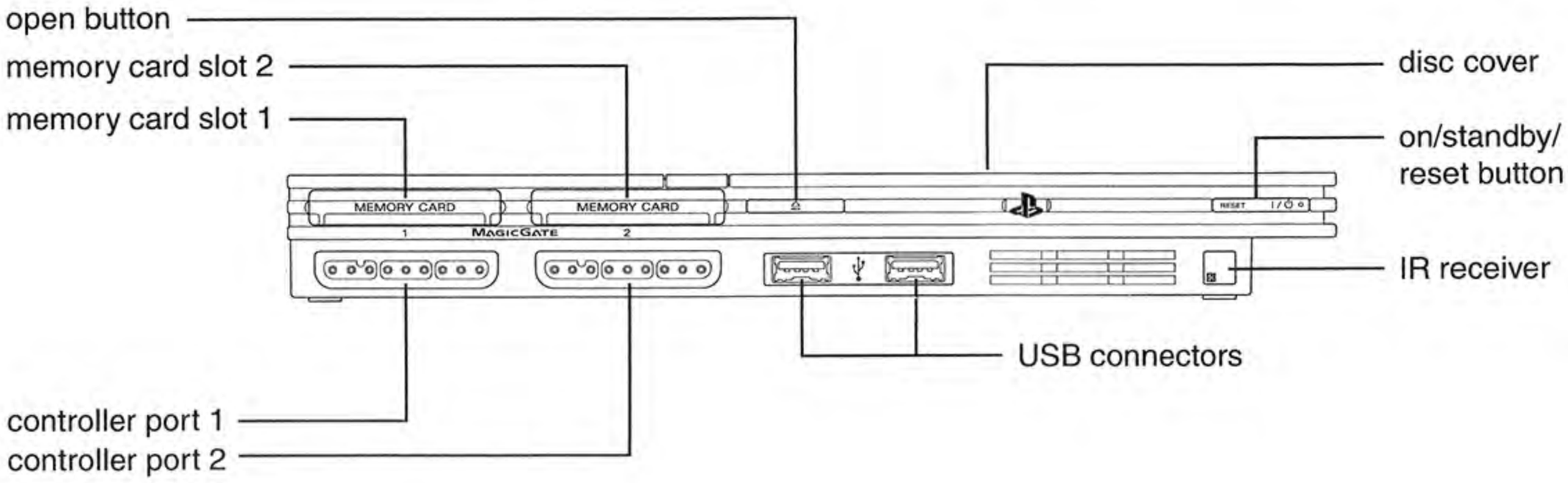
- This disc is intended for use only with PlayStation®2 consoles with the NTSC U/C designation.
- Do not bend it, crush it or submerge it in liquids.
- Do not leave it in direct sunlight or near a radiator or other source of heat.
- Be sure to take an occasional rest break during extended play.
- Keep this compact disc clean. Always hold the disc by the edges and keep it in its protective case when not in use. Clean the disc with a lint-free, soft, dry cloth, wiping in straight lines from center to outer edge. Never use solvents or abrasive cleaners.

Getting Started 04
Starting Up 05
System Settings 06
Gallery 06
Saving Data 06
Game Controls 07
Game Settings 12
Formation Settings 13
Game Screens 16
Play Modes 18
Exhibition Mode 18
League Mode 19
Cup Mode 19
Selection Game Mode 19
Community 20
Master League 20
Training Mode 23
Edit Mode 24
Warranty / Customer Support 25

Thank you for purchasing PES 2009 from Konami. Please read this manual thoroughly before playing the game. Also, please keep this manual in a safe place so you can refer to it easily later. NOTE: Konami does not re-issue manuals.

Konami is continuously striving to improve its products. As a result this product may differ slightly from another depending on the purchase date.

GETTING STARTED



Set up your PlayStation®2 computer entertainment system according to the instructions supplied with your system. Check that the system is turned on (the on/standby indicator is green). Insert the Pro Evolution Soccer™2009 disc in the system with the label side facing up. Attach game controllers and other peripherals as appropriate. Follow the on-screen instructions and refer to this manual for information on using the software.

Memory Card (8MB)(for PlayStation®2)

To save game settings and progress, insert a memory card (8MB)(for PlayStation®2) into MEMORY CARD slot 1 of your PlayStation®2 system. You can load saved game data from the same memory card or any memory card (8MB)(for PlayStation®2) containing previously saved games.

STARTING UP

DUALSHOCK®2 ANALOG CONTROLLER CONFIGURATIONS

L2 button
L1 button
directional buttons
left analog stick
(L3 button when pushed down)
SELECT button
ANALOG mode button
START button
right analog stick
(R3 button when pushed down)
R2 button
R1 button
△ button
○ button
× button
□ button

System Settings

This menu is offering many useful functions, such as the Button Configuration screen and data management controls.

PES Data Control: Use this option to load and save Option Files, copy and delete data, and import data from a Pro Evolution Soccer 2008 Option File. If you activate the Auto Save feature, all settings adjustments will be automatically saved to your Option File.

PSP® (PlayStation® Portable) Data Link: Transmit edited data to the PSP® exclusive software Pro Evolution Soccer 2009. The exact data transmitted depends upon the mode on the receiving end.

Button Configuration: Use this menu to tailor controller settings to suit your personal preferences. Highlight an action with the directional button and then perform the desired swap with the ⊗ button. Use the ◎ button to switch between controls for attack and defense. You can also press the ■ button to load saved Button Configuration settings from the Option File.

Sound Settings: You can adjust commentary, music and sound effect options here.

Screen Settings: Use this option to reposition the game display on your television or monitor.

Language: Select the language of the in-game text and commentary

Gallery

Visit the Gallery to watch saved replays, view your trophy cabinet and track record and create music playlists. Choose the Credits option to be introduced to the team behind PES 2009.

PES-Shop: Pay a trip to the PES-Shop to spend PES "points" on a wide range of bonus features. A small amount of PES points are awarded after every game, irrespective of the result, and in far greater quantities when you win tournaments and leagues. You only receive PES points on the first occasion that you win a particular competition, though, so be sure to spend them wisely!

Saving Data

In order to store and update your Option File and save your progress in competitions, you will need a memory card (8MB) (for PlayStation®2) in MEMORY CARD slot 1. The Option File can only be saved to or loaded from a memory card (8MB) (for PlayStation®2) inserted into MEMORY CARD slot 1 (or MEMORY CARD slot 1-A if using a multitap (for PlayStation®2)). Competition data is saved to MEMORY CARD slot 1 by default, but you can change the MEMORY CARD slot used to store progress at the Save and Load Screens.

Each file saved to a memory card (8MB) (for PlayStation®2) requires a certain amount of free space, as the following table explains.

FILE	SPACE REQUIRED
Options File	1154KB or more
Master League Data	803KB or more
Master League My Team Data	82KB or more
League Data 4	40KB or more
Cup Data	443KB or more
World Tour Data	117KB or more
Community Data	194KB or more
Community League Data	194KB or more
Community Cup Data	194KB or more
Formation Data	74KB or more
Replay Data	348KB or more

On the main menu screen in each game mode, selecting "Save" will take you to the Save Data Screen. Select where you want to save your data, and then press the ⊗ button to confirm your selection. Pressing the ◎ button at the Save Data Screen will bring up the Delete Saved Data Screen, which you can use to delete any unwanted PES 2009 files.

Using The Help Function

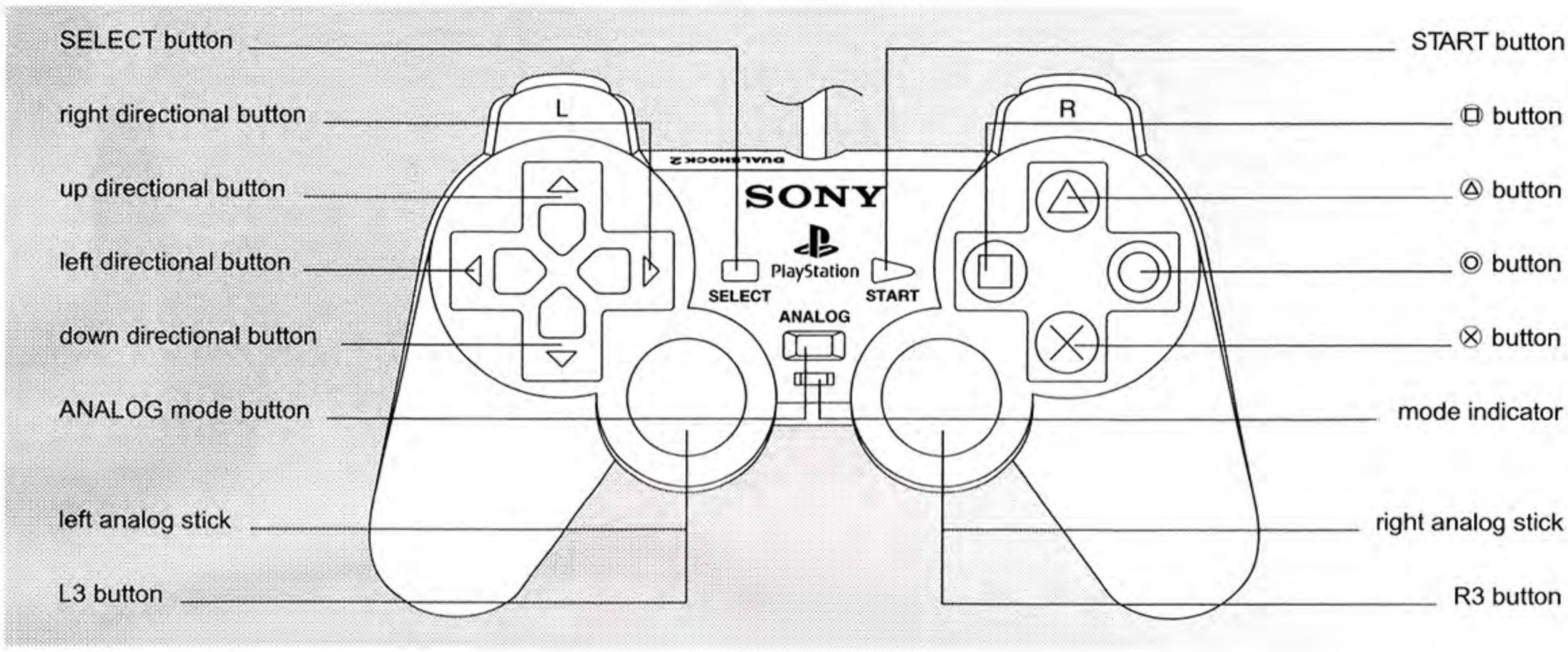
PES 2009 is a massive, feature-packed game, but every effort has been made to make it as accessible as possible. When the SELECT icon appears at the bottom of the screen, you can press that button to call up the Help Menu to view helpful advice at any time.

★ Game Controls

☆ Basic Controls

Use your analog controller (DUALSHOCK®2) in controller port 1 to navigate menu screens. Use the directional button or left analog stick to move through menus, S button to confirm a selection, and Dbutton to cancel or move back through screens.

The diagrams below show the default settings for buttons and sticks on the analog controller (DUALSHOCK®2). They can be altered via the Button Configuration menu at the Options screen.



BASIC ATTACKING CONTROLS

L1 button:	Switch between Players
R1 button:	Dash
Directional button:	Player movement, dribbling
Left analog stick:	Player movement, dribbling
△ button:	Through ball
○ button:	Cross/long pass
✕ button:	Short pass
□ button:	Shoot
Right analog stick:	Special controls
R3 button:	Manual pass

BASIC DEFENSE CONTROLS

L1 button:	Switch between players
R1 button:	Dash
Directional button:	Player movement
Left analog stick:	Player movement
△ button (hold down):	Goalkeeper
○ button:	Sliding tackle
✕ button (hold down):	Tackle/apply pressure
□ button (hold down):	Clearance/close down

Dribbling & Trapping

Dribbling: Use the directional button to move when the ball is at your player's feet.

Greater Distance Between Ball Touches: While running with the ball with the R1 button depressed, hold the R2 button and press the directional button 45 degrees to either side of the current direction of movement.

Sidestep: To move at right angles to the current direction of movement press the R2 button, then immediately press the directional button 90 degrees in either direction.

Stop the Ball 1: Release the directional button and press the R2 button to instruct your player to stop and face your opponent's goal.

Jump: When an opponent executes a sliding tackle, press the R2 button to attempt to jump over it.

Shield the Ball: When the player has stopped with the ball at his feet, press the R2 button and then press the directional button away from the direction that your player is facing.

Control Ball: When receiving a pass, press the directional button to control the ball.

Stop the Ball: When receiving a pass, press the directional button while holding the R2 button to stop the ball and face the specified direction.

Stop the Ball & Turn to Face Goal: When receiving a pass, release the directional button and press the R2 button to turn to face the opponent's goal while trapping the ball.

Run Onto Pass: To instruct a player to turn and run onto an incoming pass without making an initial touch, hold the R1 button and press the directional button in the direction that the ball is moving.

Passing

Note: Use the directional button to specify the direction a pass should be played in.

Short Pass/Head Ball: Press the ⊗ button to make a short pass along the ground or head the ball. Hold the ⊗ button for longer to pass to a more distant player.

Backheel: Quickly push the directional button away from the player's current direction of movement and then press the ⊗ button.

Long Pass: Press the ○ button. The distance of the pass depends on the length of time that the ○ button is held.

Lofted Through Ball: Hold the L1 button and press the △ button.

One-Two Pass with Lofted Return Ball: Hold down the L1 button and press the ⊗ button to make a short pass, then press the L1 + △ before your teammate receives the ball to execute a chipped return pass.

Pass and Move: Press the R2 button immediately after passing the ball to instruct the player to make a forward run.

Manual Pass: Push the right stick in the desired direction to execute the pass. The strength of the pass is determined by how long the right stick is pushed.

Crossing

Note: Use the directional buttons to specify the direction of a cross.

High Cross: From deep in your opponent's half, press the ○ button.

Low Cross: From deep inside your opponent's half, press the ○ button twice.

Cross Along the Ground: From deep inside your opponent's half, press the ○ button three times to send in a low cross along the ground.

Lofted Ball: Press the R2 button while delivering a cross to loft the ball high into the air.

Early Cross: Hold the L1 button and press ○ button to cross the ball from any position in your opponent's half.

Shooting

Shoot: Press the □ button.

First-Time Shot/Head Ball: Press the □ button just before the ball reaches your player to make a first-time shot or header on goal.

Chip Shot: Hold the L1 button and press the □ button.

Chip Shot Type 2: For a lob with a lower trajectory, press the □ button and then press the R1 button when the power gauge appears.

Tricks & Skills

Knock Ball Forwards: When a player is stationary with the ball at his feet, press the L1 button and R1 button simultaneously to push the ball forwards to make a shot or cross.

Step Over (Long): Press the L1 button twice, or press the right analog stick twice in the direction of movement.

Step Over (Short): Press the R2 button twice.

Stationary Feint: When your player is standing still with the ball at his feet, instruct your player to pretend to move with the ball by pressing the L1 or R2 twice. You can also achieve this by pressing the right analog stick twice in the direction that the player is facing.

Kick Feint 1: Press the right analog stick twice at a right angle to the current direction of movement.

Kick Feint 2: Press the □ button to bring up the shoot gauge, then press the ✕ button. For best results, press the ✕ button almost immediately.

Kick Feint 3: Press the ○ button . When the power gauge is displayed, press the ✕ button.

Kick Feint 4: Set up a cross and, just before the ball is kicked, press the ✕ button.

Kick Feint 5: While dribbling the ball press the L1 or R2 button three times. This move can be performed by a very limited number of players.

Kick Cancel 1: Press the □, and then press the R1 and R2 buttons simultaneously when the power gauge is displayed to cancel the kick. The difference between this and a kick feint is that the player will not perform any kind of kick motion at all.

Kick Cancel 2: Press the ○ button to call up the power gauge, and then press the R1 and R2 buttons simultaneously to cancel the kick.

Kick Cancel 3: Set up a cross, and then press the R1 and R2 buttons before the player kicks the ball.

Body Feint 1: Quickly press the directional buttons in either diagonal direction immediately to the left or right of the direction of the run.

Body Feint 2: When both player and ball are stationary, press the directional buttons at a right angle to the direction that the player is facing.

Drag Back: From a stationary position, hold the R2 button down and press the directional buttons in the opposite direction to that of the player's run, then press the directional button in a 45 degree diagonal towards the player's strongest foot.

Matthews Trick: With the ball at rest, tap the directional button 90 degrees to the left or right of the direction that the player is facing, then immediately press and hold the opposite direction. Players must have a Dribbling stat of 70 points or more to perform this trick.

Through Feint: Just before a pass reaches a player, release the directional button and then press and hold the R1 button to step over the ball and allow it to continue to another player.

Roulette: Rotate the right analog stick while dribbling. The direction you rotate the right analog stick determines the direction of the turn.

Lift the Ball: Push the right analog stick down and then up to flick the ball up into the air.

Defense

Tackle/Pressure: Press the ✕ button to attempt a tackle. You can also hold the ✕ button to instruct your player to automatically close down an opponent and apply pressure. This can be used in conjunction with the R1 button.

Close Down: Hold the □ button when the opposing team is in possession to have the player closest to the ball (not counting the player you are controlling) close down the player on the ball.

Sliding Tackle: Press the ○ button.

Clearance: When the ball is deep inside your half, press the □ button to clear the ball.

Rush Keeper From Goal: Press the △ button while defending to make the goalkeeper sprint towards the ball.

Goal Kick: Press the ○ button or the □ button to kick the ball upfield. Use the directional button to aim.

Throw Ball: When your goalkeeper is holding the ball, press the ✕ button to throw the ball to a teammate. Use the directional button to aim.

Drop Ball: When your goalkeeper is holding the ball, press the R1 button to instruct him to drop the ball at his feet.

Moving the Keeper: If you activate the "GK Cursor" option on the Player Settings screen (see page 15), you can hold down the △ button and press the L1 button to gain active control of your goalkeeper's movement.

General Controls

Change Player: Press the L1 button to switch control to the player closest to the ball.

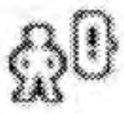
Control Player When Ball is Airborne: When the ball is in the air, hold the R2 button and use the directional button to position the player to meet it.

Super Cancel: When a player is automatically running after the ball, press the simultaneously to bring the player to a halt, or to regain full control.

Activate/Cancel Strategies (Manual Mode)*: Hold down the L2 button and then press the ◎ button, the ⊗ button the △ button or the □ button to activate or cancel strategies assigned to those buttons. See page 19 for more details.

Activate and Cancel Strategies (Semi-Auto Mode)*: Press the L2 button to activate or cancel your chosen strategy.

Attack/Defense Level*: Press the L2 and R1 button together to increase the Attack/Defense gauge level, thus instructing your players to push forward. Press the L2 and R2 button together to reduce it.

* These buttons will have no effect if  mode has been selected at the Player Settings screen. See "Player Settings" on page 15 for more details

Set-Pieces & Dead-Ball Situations

Note: For free kicks and corners, hold the relevant button down to increase the power gauge to the required level.

Corners

Regular: Press the ◎ button.

High Cross: Hold down the R2 button + ◎ button.

Low Cross: Press directional button up + ◎ button.

Along the Ground: Directional button down + ◎ button.

Apply Curl: Directional button left or right while the power gauge is onscreen.

Short Corner: Press the ⊗ button to send a short pass to your nearest teammate.

Free Kicks: Passing

Short Pass: Choose a direction with the directional button and then press the ⊗ button.

Regular Long Pass: Press the ◎ button

High Ball: Hold down the R2 button + ◎ button

Low Ball: Up on the directional button + ◎ button

Along the Ground: Down on the directional button + ◎ button

Curl: Left or right on the directional button while the power gauge is displayed

Through Ball: Press the △ button when taking a free kick to send a ball through the defense. Use the directional button to aim the pass.

Free kicks: Shooting

Regular Shot: Press the □ button.

Hard Shot: Up on the directional button + □ button.

Weak Shot: Down on the directional button + □ button.

Moderately Hard Shot: Press the □ button, and just as the player makes contact, press the △ button.

Very Hard Shot: Press the □ button + up on the directional button, and then press the △ button when the power gauge is displayed.

Moderately Weak Shot: Press the □ button and then, just as the player makes contact, press the ⊗ button.

Very Weak Shot: Press the □ button + down on the directional button, and then press the ⊗ button when the power gauge is displayed.

Apply Curl: Hold the directional button left or right when the power gauge is displayed.

Free Kicks: General Controls

Quick Restart: When "Quick Restart" is displayed on the screen after a foul, press the L1 and R1 buttons simultaneously to restart the game with a simple pass. Use the directional button to specify the direction it should be played in before the player kicks the ball.

Changing the Number of Kickers: Press the L1 and R1 buttons simultaneously to cycle through the following free kick configurations: one kicker (default), two kickers (second kicker: right side), two kickers (second kicker: left side).

Using the Second Kicker: Execute the free kick while holding the L1 button to make the second kicker make the shot or cross pass.

Second Kicker Rolls Ball Forward: Hold down the L1 button and then press the ⊗ button to make the second kicker roll the ball forward. You can then make a shot or pass from open play with the second kicker.

Alter Kick Direction: This feature enables you to fool opponents by lining up a shot at one side of the goal, only to then shoot at the opposite side. Press the □ button and then press the L1 button when the power gauge appears to shoot to the left, and the R1 button to shoot to the right.

Free Kicks: Wall Control

When the opposing team has a free kick, press and hold the following buttons to control the players in the defensive wall:

All Players Jump: Press the □ button.

Players Hold Position: Press the ⊗ button.

Players Charge Forward + Jump: Press the ○ button.

Players Charge Forward: Press the ○ and ⊗ button together.

Random: No buttons pressed.

Free Kicks: Goalkeeper

Move Keeper Behind Wall: When the opposing team is preparing to take a free kick, press and hold the △ button to instruct your goalkeeper to move behind his defensive wall.

Throw-ins

Short Throw-in: Press the ⊗ button to throw the ball to your nearest teammate in the direction of the throw.

Long Throw-in: Press and hold the ○ button to make a longer throw-in in the direction the thrower is facing.

Lead Throw-in: Press the △ button to throw the ball into space ahead of a teammate.

Penalty Kicks

Kicker: Press the □ button and hold the required direction on the directional buttons.

Goalkeeper: Hold the directional button to dive.

★ Select Player and Semi-Assisted Cursor Controls

Calling for the Ball: When a teammate has the ball, press the R2 button to call for a pass. The more frequently you press the button, the more strident your appeal for the ball will be.

Moving the "Player" Camera: When your player is not in possession of the ball, you can press and hold the L1 button to move the camera around the field with the directional button. You can unlock the "Player" Camera type at the PES-Shop.

★ Game Settings

Before a game can begin, you need to select your team, your opponents, and tailor various game options to suit your personal preferences. In this section we illustrate how to start a friendly Exhibition game, but the same principle applies to all competitions.

★ Player Settings Screen

Use the directional button to highlight a configurable option, and then press the ⊗ button to select it. Press left or right on the directional button to change settings.

1: Player Settings

Choose whether you want to play as the home or away team, then select from one of four different game modes:

You control all the action on and off the field.

You control the players on the field and the AI takes care of substitutions and tactics.

The AI controls the players on the field and you act as manager.

For cooperative play, the other player(s) simply choose the same side as you.

2: Controller Settings

This option sets how frequently the player cursor switches from one player to another:

Assisted: There are eight speeds to choose from – the fewer blue blocks, the less regular cursor changes will be. The user can also switch manually between players.

Semi-Assisted: The user controls the switching of the cursor. When a pass is made, the cursor will automatically switch to the player receiving the pass.

Un-Assisted: The cursor will only change when the L1 button is pressed.

Select Player: The cursor is fixed on one player and cannot be changed.

3: Goalkeeper Cursor

If this option is set to "ON", you can take direct control of your goalkeeper's basic movement while defending by pressing the △ button and L1 button simultaneously.

4: Cursor Display Settings

Use this option to choose how the player cursor appears during games. "Default" shows the controller number (1 to 8), "User Name" displays the identity registered in the Option File, and "Player Name" shows the name of the individual under your control.

5: Load All Settings

This option is very useful during games against regular human opponents. With memory cards (8MB) (for PlayStation®2) containing personal Option Files in MEMORY CARD slots 1 and 2, you can automatically load settings and button configuration data for both players.

Team Selection/Select Strip

Team Selection: Pick a team for the upcoming game. If you feel like a challenge, try pressing the ■ button to pick random teams. Select "Load Master League Data" at the Team Selection screen to play with the team you are using in the Master League.

Tip: If you select your Master League save file the structure of your team will be preserved, but each player's abilities will be reset to their default level. To play as your Master League side with player development data intact, enter Master League mode and select the "Save" option. Now select "Save My Team Data" to store your team for use in Exhibition games.

Select Strip: Select the strip that will be worn during the game.

Game Settings

These settings enable you to customise the game options. Press up and down on the directional button to move from item to item, and press left and right to change the settings.

OPTION	EFFECT
Entrance Scene	Choose whether you want to see the teams enter the arena before the game gets underway.
Difficulty	Select one of five difficulty levels.
Home & Away	Select ON for a two-leg home and away games, or OFF for a single game.
Away Goal	If "Home & Away" is activated, select "YES" if you want the away goals to apply in the event of a draw.

OPTION	EFFECT
Extra Time Format	Choose whether a game can go into extra time or not, and whether the "golden goal" or "silver goal" rules will apply.
Penalties	Choose whether you want a penalty shoot-out to settle the game in the event of a draw. If the "silver goal" rule is active, the game will automatically go to penalties.
Number of Substitutes	Select the number of substitutes permitted during the game.
Injuries	Select whether players can sustain injuries during a game.
Game Duration	Select the length of the game.
Time of Day	Choose from Afternoon, Evening or Random.
Season	Choose from Summer, Winter or Random.
Weather	Select the weather for the game. Snow is also available here if the season is set to "Winter".
Stadium	Choose the venue for the game.
Ball Type	Select the type of ball. You can buy additional balls at the PES-Shop.
Ball Effects	When purchased from the PES-Shop, this option activates a special ball effect during replays.
Lineup Auto Select	The AI automatically selects the starting line-up.
Condition: Home	You can select the condition of the home team from "Excellent", "Good", "Normal", "Poor", "Terrible" or "Random"
Condition: Away	You can select the condition of the away team from "Excellent", "Good", "Normal", "Poor", "Terrible" or "Random"
Support Stance	Select which team the stadium fans will support.
Attendance: Home	Choose the home fan attendance.
Attendance: Away	Choose the number of away fans in the stadium.
Gameplay Frame	Select a design for the name panel. You can purchase additional frames at the PES-Shop.

★ Formation Settings

This screen enables you to select your team, pick (and edit) a formation, and adjust dozens of other strategic settings. The tactical flexibility it offers is huge, but don't feel daunted: you can easily bypass its many features for as long as you please. This chapter will introduce you to the key features of the Formation Settings menus. For further information, make use of the in-game Help function – just press SELECT when the Help icon appears.

★ Main Menu

The Main Menu has been introduced as an easy-to-use front end to the traditional Formation Settings screen. It offers the following options:

Game Start: Start the game.

Simple Settings: Configure your strategy by selecting keywords that best suit what you expect from your team, and the PES 2009 artificial intelligence will configure your tactics and team line-up accordingly.

Auto Settings: This option will suggest a formation, tactics and a first team that the PES 2009 AI believes is the best for your chosen squad.

Manual Settings: Provides access to the "classic" Formation Settings options, which enable you to configure every aspect of your team's tactics.

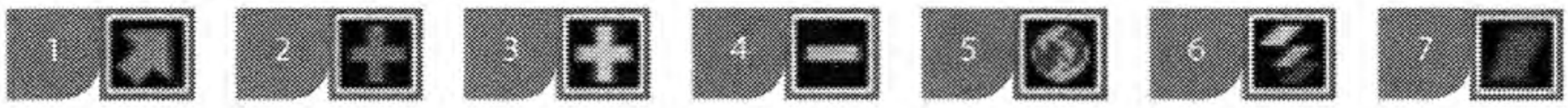
Disable Menu: Select this option to go straight to the Manual Settings screen on future visits to the Formation Settings page.

★ Manual Settings

Changing the Formation Display: Press the L2 or R2 buttons to toggle the different "pages" of the Formation Display. The default display shows your team's current formation, but you can also view shirt numbers, movement directions (areas of the field that your players have been told to cover when your team is in possession), and defensive instructions (the longer the arrow, the more concerned a player will be with breaking up attacks than taking part in them).

Changing the Status Display: Press the L1 or R1 button to switch through the different pages of the Status Display. These show player positions, stamina and condition, yellow and red cards, and set-piece takers. In Master League mode, or if you have the "Cumulative Fatigue" option active during league and cup competitions, an additional gauge will appear beneath the players' Stamina bars as they participate in successive games. As this gauge fills a player's ability to regain stamina will be reduced, and they will become more susceptible to injury.

Special Icons: The following icons appear on Status Display pages to provide information on player condition and availability.



Injuries

1 Returning to Full Fitness **2** Severe Injury **3** Slight Injury **4** Injury Status Unclear

Unavailable

5 On International Duty **6** Suspended due to Cumulative Yellow Cards **7** Suspended due to a Red Card

★ Game Start/Exit

Select this option to begin (or return to) a game.

★ Change Player

This menu enables you to pick your team and substitutes. Select a highlighted player with the ⊗ button, then choose the desired replacement and press the ⊗ button to implement the switch. Players in the first eleven are displayed in black text, substitutes in blue, and reserves in green. The following additional options are available on the Change Player screen:

Teamwork Display: Press the ○ button to activate and deactivate the Teamwork diagram.

Auto Filter: Press the START button to automatically pick eligible and appropriate players to suit the current formation. Press the START button again to revert back to the original order.

Ability Display: Use the L1 and R2 buttons to scroll through the different pages of the Ability Display.

Auto Select: Choose a player to be substituted and press the START button to automatically receive a suggested replacement.

Note on Player Abilities: Each player in PES 2009 is unique, defined by strengths and weaknesses that you can study in the Ability Display window. In addition to basic attributes such as height, age, dominant foot and preferred positions, you can view color-coded abilities (capabilities rated between 1 and 99 or 1 and 8) and "special" abilities (stars indicating that a player has a particular aptitude in that area). Tip: you can learn more about the function of player abilities by using the Edit Player option in Edit Mode.

★ Set Formation

Use the directional button to select your formation. Now pick one of the preset variants for each formation, and use the L1 and R1 buttons to activate and disable a sweeper system in defense. Finally, press the ○ button to confirm your choice.

★ Edit Position

Select a player, move his button icon with the directional button, and then press ⊗ to confirm his new position. Press the ○ button with a player selected to change his specific role – for example, central midfielder (CMF), full-back (SB) or striker (CF). Each player specialises in one or more predefined areas of play, so a side midfielder (SMF) may also be comfortable playing as a winger or central midfielder. It's important to note that putting a player out of position can lead to invisible ability penalties, reflecting his unfamiliarity with that role.

★ Team

Change Gameplan: This screen can be used to assign manual gameplans/strategies to ○, ⊗, △ and □. You can activate or disable these during a game by pressing L2 + the appropriate button. You can also choose from three different strategy systems: Manual (you have full control), Semi Auto (you have control of one strategy activated with the L2 button, and the AI activates the other three at its discretion), and Full Auto (all chosen strategies are under AI control).

Strategy Plan A/Strategy Plan B: Use these options to configure additional formations that can be assigned to Manual Strategy buttons via the Strategy menu. You could, for example, create one system with an emphasis on attack to use while striving for a late equaliser, or a highly defensive formation to preserve a slender lead during the closing minutes of a tight game.

Team Strategy: Adjust the behaviour of your defensive line to suit your playing style. Back Line is used to determine how deep (C) or high (A) up the field your defensive line will sit. The "Offside Trap" option is used to specify how often your defenders should push up to catch opposing players offside, from frequently (A) to rarely (C). Caution: adjusting these options to "A" can lead to your defenders tiring more quickly during a game.

Attack/Defense: The Attack/Defense gauges appear at the bottom of the screen during a game and indicate a team's current attitude, from defensive (blue) to attacking (red). You can adjust these manually in all modes bar Full Auto – see General Controls, page 12.

Manual: You manually change the Attack Level during a game.

Auto Defense: The AI adjusts the gauge towards defense only.

Semi Auto: The AI controls both attack and defense.

Attack Auto: The AI adjusts the gauge towards attack only.

Full Auto: The AI assumes complete control of the Attack/Defense gauge.

Mark Settings: Select "Mark Key Player", and the appropriate member of your team will man-mark the **opposition's most dangerous player. Select "Disengage marking" to undo this change.**

Select Kicker: Choose players to take corners, free kicks and penalties. If you select "Auto Settings", the AI will automatically pick these for you.

Select Captain: Use this to award the captain's armband to a member of your first eleven.

Change Settings: The two options in this menu enable you to assign responsibility for player substitutions and positional changes to the AI.

★ Individual

Use this option to give each player specific instructions for the forthcoming game.

Attack: Assign up to two directional arrows to indicate runs a player should make while your team is in possession. This could be used to instruct a full-back to provide greater support during attacks along his touchline, or for a central midfielder to make runs into the penalty area.

Defense: Adjust how actively the player will track back to defend. This can be set to "High", "Normal" or "Low".

Mark Settings: By default, all players in your team are assigned to zonal marking. Use this option to instruct a player to man-mark a specific member of the opposing team. Use the "Normal" or "Aggressive" settings to determine how closely your player should mark his opponent. Select "Disengage marking" to return to zonal marking. Sweepers cannot be given man-marking duties.

Edit Position: Change a player's position on the field.

Select Role: Pick a player's specific role – for example, should a midfielder play as a DMF or CMF?

★ Data Management

Use this menu to store, save and load formation settings for future use.

Copy Formation: Copy formation data from one location to another.

Delete All Stock Data: Delete all formations temporarily saved in Stock Data.

Save Stock Data: Save the data held in Stock Data.

Load Stock Data: Load formation data stored on a memory card (8MB) (for PlayStation®2).

Copy Opponent Stock Data: Copy opponent's Stock Data into your own stock.

Exchange Stock Data: Exchange your own team's Stock Data with that of your opponent.

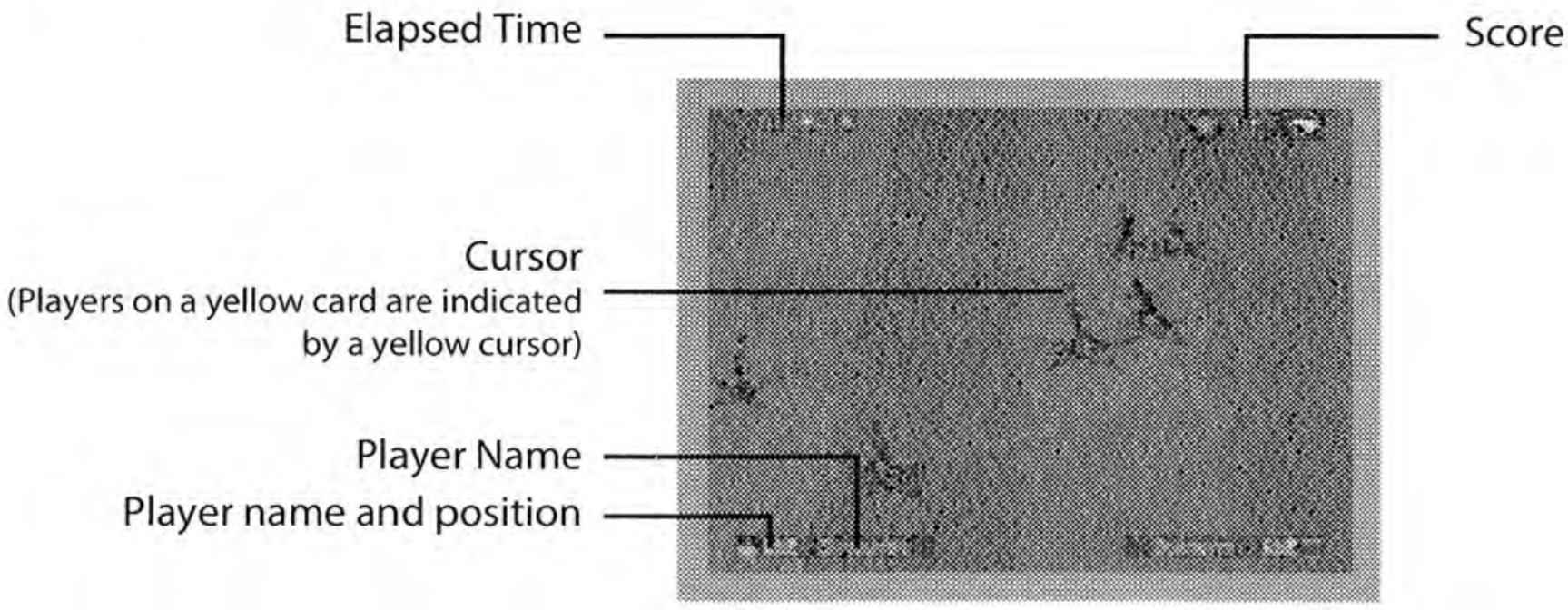
★ Formation Menu

Use this option to return to the Formation Menu.

★ Game Screens

This section explains the various features and functions of screens you will encounter during a game.

★ Game Display



Attack/Defense Mindedness: This gauge indicates your team's current mentality. The redder the bar is, the more attacking the team will be; conversely, a blue bar indicates that a team is pulling back to defend.

Strategy Mark: Button symbols representing Manual Strategies appear in this area when active.

Stamina Gauge: Displays a player's current stamina. The gauge will turn red when stamina is dangerously low, indicating a drop in that player's performance.

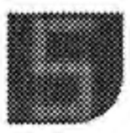
Event Icons: The following symbols will appear in the top left-hand corner of the screen during games.

Returning to the Game (No Injury):
A player is returning to the field with a clean bill of health.

Returning to the Game (Slight Injury):
A player is returning to the field, but is carrying an injury that will have an impact on his performance.

Not Returning to the Game (Due to Injury):
An injured player cannot return to the field, and must be substituted (if possible).

Indirect Free Kick:
An indirect free kick has been awarded.



Stoppage Time:
This indicates the game minutes of stoppage time that will be played.

★ **The Replay Screen** This screen appears when a goal is scored, or if Replay is selected from the Pause Menu. The following table describes the controls at your disposal.

OPTION	CONTROLLER COMMANDS
Play	Press the ○ button or hold right on the directional button.
Reverse Play	Press and hold left on the directional button.
Fast Play/Fast Reverse Play	Press the right analog stick to the left or right.
Pause	Press the △ button.
Fast Forward/Rewind	Hold the ○ button then press the directional button to the right or left.
Advance Frame/Rewind frame	Hold the △ button then press the directional button to the right or left.
Beginning of Reply/End of Replay	Hold the △ button then press the L2 button / Hold the △ button then press the R2 button.

OPTION	CONTROLLER COMMANDS
Change View	Press the ⊗ button.
Camera Operation	Use the left analog stick.
Rotate Camera	Press the L1 or R1 buttons.
Switch Players	Press the L2 or R2 buttons.
Zoom In/Zoom Out	Press up on the directional button to zoom in, and down to zoom out.
Save	Press the □ button
Controls Display ON/OFF	Press the SELECT button
End Replay	Press the START button

★ **Pause Menu** Press the START button during a game to display the Pause Menu.

OPTION	CONTROLLER COMMANDS
Resume Game	Quit the Pause Menu and resume the game.
Formation Settings	Visit the Formation Settings Screen.
Stock this Formation	Stock the current formation. This is not displayed during Game, Cup and Selection Game game modes.
Select Kicker/Thrower	Select the player(s) you wish to take your free kicks and throw-ins. If you select the option of having two kickers for your free kicks, you will need to select two players.
Change Player	Substitute players.
Player Settings	Access the Player Settings screen.
Sound Settings	Adjust audio options, including commentary frequency and assorted volume controls.
Camera Type	Change camera position in "Camera Type" or change what the camera follows – the ball or a specific player – in "Camera Target".
Screen Settings	Activate and deactivate screen displays, such as the radar, player name bar and stamina gauge.
Button Configuration	Change the in-game button assignments. (Button Configuration: see page 08)
Command List	View a summary of the in-game controls.
Replay	Watch the a replay of action the action prior to pressing the START button.
Quit Game	This will take you to the Mode Select Screen, or the Team Selection Screen. (Team Select: see page 16)

★ **Half Time Menu**

At the end of the first half, the half time menu will be displayed. If extra time and/or penalties are selected, and if the game has no winner at the full time whistle, the half time menu will be displayed again.

Begin the second half/To Extra Time/To Penalties: Start the second half of the game, or continue on to extra time or penalties.

Formation Settings: Change your tactics and make substitutions.

Game Details: View game incidents and stats.

Individual Game Records: Study details on each player's performance.

Go to Mode Select: Quit the current game and go to the Mode Select Screen.

★ Game Results

At the end of the game you can choose from the following options. Not all of these options appear in every play mode.

Play again with the same teams: Repeat the game with the same settings. If the "Home and Away" option is active during Exhibition games, Play Again will be replaced by "Play Second Leg" after the first fixture.

To Mode Select Menu: Return to the Mode Select screen

Play again with different teams: Return to the Team Selection screen

Game Details: View the statistics from the game, such as the number of shots and scorers. Press the L1 or R1 buttons to switch between screens.

Individual Game Records: View ratings and stats for each player's performance.

★ Play Modes

★ Exhibition Mode

Use this mode to play individual games against the CPU or a human competitor. If you're keen to play your first game of Pro Evolution Soccer, this is the quickest way to get onto the field!

Exhibition: Play a one-off game against AI or human competitors.

P1 Quick Start & P2 Quick Start: Use these options to bypass settings screens. Choose P1 Quick Start to play against the AI, and P2 Quick Start to play a friend.

Penalties: Play a penalty kicks competition.

★ Become a Legend

Create a player and aim to become a main pillar of your team and lead it to the championship. Enjoy your career from your professional debut to your retirement from the game.

Opportunities to play games will be scarce from your debut. You must work hard and impress in games to win a place on the bench. Put in good performances off the bench to win a regular starting spot in the team. Good game performances will lead to offers from other clubs. After transferring, lead your new team to victory but also aim to win personal accolades such as the best player of the year or top goal scorer awards. Titles such as these can often result in offers from major clubs and even national team call-ups. A player's career begins at the age of 17 and increases by one year every January. At the age of 32 you can choose to retire or play until 36 when retirement is forced and "Become a Legend" is concluded.

★ Become a Legend Preparations

Select "Start New Game" if it is your first time playing and create a player following the procedure below.
To continue a game using previously saved data, choose "Load Data".

1 Select Nationality & League
Select your nationality and the league to participate in.

2 Select Position
Select your player's preferred three positions.

3 Create Player Profile
Create your player profile including details such as name, stronger foot, appearance etc.

4 Allocate Ability Points
Allocate the available 20 points to any abilities as you wish to support your playstyle. Then,

5 Choose Special Ability
You can emphasise one area of your play.

6 General Settings
Besides standard game settings, in this mode you can set the following options.
Camera Type: You can activate the angle specific for "Become a Legend", which is the default option.
Classic Players: Set whether classic players will appear once certain conditions are met.

Menu Screen
"Become a Legend" progresses based around the menu screen. After checking various information topics and/or changing options, select "Go to Next Week" to progress.

Games
Starting players, team formation, substitutions etc. will be decided automatically by the CPU. You control only your created player. When you are not playing, you can view the game as a spectator (double the game speed by the "Game Speed when spectating" option on the Pause Menu if you wish).

Player Development
Playing in games allows players to develop their abilities.

National Team Call-up
Good performances for your club team can lead to national team call-ups. You can win different titles playing in national competitions.

Offers
Good performance in your club team and national team can lead to offers from other, even major clubs. If you select which club you want to transfer, you will transfer to that club the following week.

League Mode
Select this mode to play in a single league over one season or more. With the optional cup enabled, can you lead your team to a glorious double?

New Game/Load Data/ Receive PSP® Data
Select New Game to create a competition, or Load Data to resume a previously saved game. Choose "Receive PSP® Data" to continue a game you have started or continued on your PSP®.

General Settings
The following options appear when you set up a new league. Settings common to all play modes are described on page 16.

Select Team
First choose the team you want to control, and then pick the other teams that will play in the league. Press the ■ button for a random selection.

Menu Screen

To Next Game: Proceed to the next game.

Set Formation: Pick your team and tactics (single-player games only).

League information: Check league-related information.

Team information: Check team-related information.

General Settings: Change or view current settings.

Save: Save current league progress.

To Top Menu: Return to the Mode Select screen.

Cup Mode
This mode offers a wide range of configurable knockout competitions, from the epic 32-nation International Cup to smaller, user-designed tournaments with club teams.

Start New Game/Load Data/Load General Settings/Receive PSP™ Data
Select Start New Game to begin a new cup competition, and resume a saved competition with Load Data. You can also choose Load General Settings to select a saved tournament file to restart from the beginning. Choose "Receive PSP™ Data" to continue a game you have started or continued on your PSP™.

Game Settings

If you choose "New Game", decide on your Game Settings and select a team to lead to cup glory.

Menu Screen

This screen is the same as that used in League mode. Turn to page 23 for further details.

Selection Game
This play mode provides the opportunity to play with teams made up of randomly-drawn players, which can lead to some highly entertaining fantasy fixtures. You can either pick a particular region or league for the players to be selected from (Serie A or Africa, for example), or choose four teams for your squad to be drawn from. If you don't like the offered line-up, feel free to press the ■ button to receive a new team. Finally, select "OK" to begin the game.

World Tour
Clear various challenges as you game up with clubs from across the globe. In each round (continent), you must pass a wide range of tests. Prove that you are the most resilient squad on the planet.

World Tour Flow

While playing games against teams from around the world, satisfy various conditions such as "Win by at least two goals!" or "Win the game in the last 15 minutes!" A certain number of challenges are waiting for you in each round. You must clear all of them to advance to the next. If you progress through all of the rounds, you will have completed your World Tour.

Starting a World Tour

If this is your first time playing a World Tour, select "New Game". Then choose a team and advance to the World Tour Menu Screen. If you already have saved data, select "Continue" to resume your World Tour. Choose "Receive PSP™ Data" to continue a game you have started or continued on your PSP™.

Community

"Community" is a mode which supports the games you have with your closest friends. By registering your mates in a community, you can compete together using various competition formats.

How to Play Community Mode

User Registration: To begin, first go to the Community Setup Screen and register your friends in Community Mode.

Community Info: Play games using different formats including Game Format and League Format. In Game Format, you can even team up and enjoy a two-on-two contest.

Check Topics and Rankings: When the game is over, you can see all the results by going to "Community Information" in Topics.

Master League Mode

In this mode you must choose a team and then lead it to success in league and cup competitions over an unlimited number of seasons. As well as generating revenue through success on the field and keeping your squad at peak fitness, you'll need to make astute forays into the transfer market and carefully nurture up-and coming talent to transform your club into a dominant force in world soccer.

Getting Started

Choose "Receive PS2® Data" to continue a game you have started or continued on your PS2®. Select "New Game"to begin your Master League career. Select "Master League Original Members" to begin with a fictional squad of only modestly gifted players, "Game Mode Members" to pick a team with its existing player roster, or "Create Custom Team" to create a club from scratch. After you have selected your preferred starting members, you will be taken to the Master League Game Settings screen. This is a series of questions designed to help tailor the Master League difficulty to suit your expectations.

Don't worry too much about your other decisions . you can revise difficulty options at the Game Settings screen that follows. If you opted for "Create Custom Team", you will first be asked to edit your club and choose your players.

Basic Rules

Master League mode simulates a real-life soccer season: you play league games, cup competitions, and can buy or sell players during two transfer windows (one mid-season, the other at the end of a year). When you win games and perform well in competitions, you will be awarded "P" points . the Master League's in-game currency.

These are used to pay player salaries, and to buy new squad members.

There are three situations that can lead to a Game Over situation:

Insufficient Funds to Pay Salaries: Player salaries are paid in a lump sum of "P" points on the last week of the season. If you don't have sufficient funds to pay your team, the game will end.

Your "P" Point Balance Falls Below Zero: You will be immediately taken to the Game Over screen. Be careful when negotiating multiple transfers!

Squad Size Falls Below 16 Players: If your squad shrinks to 15 players or less due to player retirements and failed contract negotiations, the game will end.

★ Club Loyalty

Players have a "Loyalty" parameter which is shown by (♥) icon. The higher this is, the more difficult it is to pry them away from the club. Loyalty will increase with matches and will decrease if the player doesn't play. Also, if there are many players in the same position, "Loyalty" may decrease as well.

♥ You can check your players' Loyalty by going to the Master League Menu's [My Team] in [Negotiations].

The higher it becomes, the more the (♥) icon will be fulfilled.

Player Development

If this option is activated in the General Settings screen players will age as seasons go by, their abilities rising and then falling as they grow older. Members of your squad gain Experience Points when they play games (and a lesser amount if left on the bench). This can either lead to an increase in abilities (with, for example, a promising young player), or slow their decline (in the case of a seasoned professional who is past his best).

When a veteran player decides to hang up his boots, he will announce his retirement during the mid-season break; he will be removed from a squad at the end of the season. He will later reappear as a youth player, his attributes reduced to reflect his inexperience.

To Next Game/Week

Play the next game or, if no fixtures are scheduled, move on to the next week.

Team Information

Use this to study forthcoming opponents, view analysis of previous games, the records room and development sheets.

Note: If the "Display Future Development Curve Section" option is set to "ON" at the Game Settings screen, you can use this page to view graphs that show each player's growth and decline pattern. The red line shows player's "potential", while the light blue line plots his actual development.

Team Adjustment

Use this to set your team's formation, regulate condition, perform team and pre-season training and also edit your team's name, strip, emblem, stadium, and assign squad numbers to your players (with certain teams used under license, the options available here may be limited to "Number" and "Stadium").

Note: If your team is in poor condition (blue and/or grey arrows on the Status Display at the Formation Settings screen) you can choose the Regulate Condition option in an attempt to improve their fitness before a game. Be aware that this can backfire – sometimes, player condition levels will actually become worse after this workout.

During the close-season break, Regulate Condition is replaced by the Adjust Training and Auto Training options. The former enables you to choose one specific areas of training (such as Dribbling, Stamina or Defense) for each player, which will lead to a modest gain in experience points. Auto Training, as its name suggests, automates the process by assigning training regimes on your behalf. Finally, you can select Free Training at any time to play consequence-free practice games between your first team and reserves.

League Information

This menu provides tables and results for all relevant league and cup competitions. You can also check your current Club Ranking, which can have a profound impact on your ability to sign players. Think of it as a measure of your club's prestige: the higher it is, the more eager players will be to join your squad.

Negotiations

Visit this menu to buy and sell players during the mid-season and close-season transfer windows. Use "Search" to find players and assign possible targets to a shortlist, "List" to view those potential players, and "My Team" to respond to offers for your players and renegotiate contracts. You can also view information on other transfers and see a detailed forecast of your "P" earnings for the season.

Calendar

Make regular visits to the Calendar screen here to review upcoming fixtures.

General Settings

Revise and review Master League Game Settings.

Save

Record your Master League progress. You can also save your team here for future use in Exhibition games.

To Mode Select Menu

Return to the Mode Select screen. Remember to save your game before you quit!

★ Transfer Negotiations

Buying and selling players is invariably the key to enjoying success in your Master League campaign. This section covers the basic use of the Negotiations menu, and also details certain rules and regulations that you should bear in mind.

Transfer Rules

- There are two transfer windows: mid-season (weeks 20-23) and close-season (weeks 45-52).
- You can carry out up to five negotiations per week.
- You cannot negotiate transfers if the resultant deal could increase the number of players in your team to more than 32, or reduce it to below 16.
- You cannot make offers for a player that is on loan.
- Contracts for players 32 years old and above are limited to two years. Contracts for players 35 years old and above are limited to 1 year. If the Player Development option is disabled at the Game Settings screen, contracts between one and five years can be offered to all players.

Buying a Player: A Step-By-Step Guide

1: Search for Players The Negotiations menu has a wide variety of powerful and convenient player search options. **Tip:** if you are looking to pick up free transfers, select the Search By Group option and visit the Newcomers and Non-Affiliated lists to view available youth players and free agents. You can also sign players created in Edit Mode on this page.

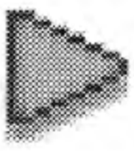
2: Review Search Results With a list of potential transfers in front of you, use left and right on the directional button to switch between the following displays:

Current Salary: How much a player earns per season at his current club or, with free agents, their estimated salary requirements.

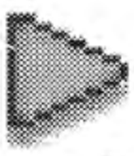
Negotiation Difficulty: This will be hidden if the Master League Level is at the highest difficulty level. You can study the Club Ranking of both your team and a transfer target's club to judge how likely he is to join you.

Development Status: Indicates at what point a player is in his personal development: ↗ (player still improving), ➡ (player at peak of ability) and ↘ (player's abilities in decline). If the Player Development option is disabled, these arrows will not be displayed.

Additionally, you will often encounter the following icons next to player names. You cannot enter into negotiations for players that are in talks with another club, renewing their contracts, or on loan.


Player in transfer negotiations

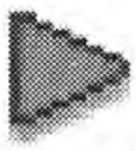
Player on own team in transfer negotiations

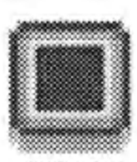

Player in loan transfer negotiations

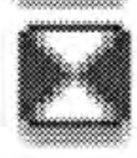
Player on own team in loan transfer negatiations

Player in trade negotiations

Player under contract renewal


Player in contract negaotiations


Player on own team up for transfer


Player negotiating with another team

3: Apply for Negotiations Highlight the player you wish to bid for, press the ⊗ button, and then select the required negotiation type. **Tip:** you can add players to your shortlist for easy access during protracted contract talks by selecting Add to List.

Transfer: An agreed fee in "P" Points is paid to the other team once the transfer goes through.

Loan: "P" points are paid to a club in return for the loan of a player for a specified number of weeks.

Trade: Use this to propose player exchanges. You can also add additional "P" points to make a deal more attractive.

Renewal: Contract another season with a player whose contract has expired.

Contract: Offer contracts to unattached or created players.

4: Begin Talks View and adjust the contract length, transfer fee, and estimated salary for the targeted player. Select "Apply" to make your offer.

5: Player Response The player will respond to your offer at the start of the following calendar week. If negotiations have stalled, return to step 3 to resume contract talks.

6: Transfer Successful transfers take place immediately on acceptance of a contract. All transfer points will be paid straight away. If the deal takes place during the mid-season transfer window, you will also pay half of the player's annual salary immediately.

Selling Players

1: Receive Bid If a team makes an offer for one of your players, you will receive the bid (and notification of its arrival) at the start of the week.

2: Discuss Terms From the My Team screen, select the player under offer.

3: Respond View the terms of the deal, then choose to Accept or Refuse. By default, the response will be set to Refuse.

Transfer Listing & Releasing Players

1: Select a Player From the My Team screen, select a player.

2: Choose Action Either place a player on the transfer list, which can increase the likelihood of other teams making a bid for him, or choose to release him. If you select the second option, you must pay the specified sum to settle the terms of his contract.

Contract Renewals

1: Check Terms At the start of the close-season period (week 37), you will be notified of player contracts due to expire at the end of the season. Visit the My Team screen and select the relevant player(s) to study the contract length and salary demands.

2: Decide Course of Action Choose to either "Renew" to make an offer, or "Decline" to allow the player to leave on a free transfer. Players may refuse your offers; simply continue negotiations when you reach the next calendar week. If a contract has not been agreed by the end of the season, the player will leave the club.

Training Mode

Use this mode to practice basic controls, or to master advanced techniques.

Step-by-Step Training

This practice mode offers numerous challenges designed to improve your all-round play. Pick the level that best reflects your ability (Beginner or Intermediate), and then follow the on-screen instructions to play each scenario.

Free Training

This option enables you to choose a team and play practice games against up to eleven reserves. The following tables detail General Settings and Pause Menu options specific to Free Training.

General Settings

OPTION	DESCRIPTION
Fouls	Enable or disable fouls.
Offside	Enable or disable offside decisions.
Goal Kick/Corner Kick/Throw-In	Use this option to specify that free kicks, goal kicks and throw-ins be awarded to your team only.
Data Recording Interval	Set the gap between each recorded moment when using the Play Again Retry feature.
Play Again Button	Use this to assign the Play Again Retry function to the SELECT button.

Pause Menu

OPTION	DESCRIPTION
Resume Training	Quit the Pause Menu and continue training.
Training Menu	Choose different training modes.
Play Again Retry	Use this option to move back in time and attempt a particular move, shot or trick again. If the ball goes out of play, this function will be reset.
Save Play Again Data	Records recent action so that it can be used with the Play Again Retry function. Again, this is reset when the ball goes out of play.
General Settings	Visit the General Settings screen.
Rest (Stamina Recovery)	Restore player stamina gauges and restart from the center circle.
Quit Current Training	Choose another training mode, or return to the Mode Select screen.

Controls

This option offers useful tutorial videos that show how to perform many moves and techniques, and is a great place to start if you're new to the Pro Evolution Soccer series.

★ Edit Mode

This option enables you to customise the many teams and players featured in PES 2009, and even create your own original club. Use the SELECT button (look for the prompt at the bottom of the screen) to view more detailed instructions on how to use this mode's various options and features.

Edit Player: Create your own unique players, or edit existing players.

Register Player: Use this to transfer players between clubs, call up players to international squads, and to assign players of your creation to teams of your choosing.

Edit Team: Change a side's name, strip, logo and stadium. You can also assign squad numbers here.
Note: some options are unavailable for certain licensed teams.

Edit Emblems and Logos: Select this option to use a flexible design utility to create badges and logos that can be applied to strips in the Edit Team menu.

Edit Boots: Create new boot types that can be assigned to individuals via the Player Edit: Appearance menu.

Edit Stadium Name: Choose new names for all available grounds.

Edit League or Cup Name: Use this option to rename in-game competitions.

Save Data Management: This option enables you to load or save data, adjust Auto Save settings, and import edit data from a second memory card (8MB) (for PlayStation®2).

★ **Warranty** Konami Digital Entertainment, Inc. warrants to the original purchaser of this Konami software product that the medium on which this computer program is recorded is free from defects in materials and workmanship for a period of ninety (90) days from the date of purchase. This Konami product is sold "as is," without express or implied warranty of any kind, and Konami is not liable for any losses or damages of any kind resulting from use of this program. Konami agrees for a period of ninety (90) days to either repair or replace, at its option, free of charge, any Konami product, postage paid, with proof of date of purchase, at its Factory Service Center. This warranty is not applicable to normal wear and tear. This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect in the Konami software product has arisen through abuse, unreasonable use, mistreatment, or neglect.

THIS WARRANTY IS IN LIEU OF ALL OTHER WARRANTIES AND NO OTHER REPRESENTATIONS OR CLAIMS OF ANY NATURE SHALL BE BINDING ON OR OBLIGATE KONAMI. ANY IMPLIED WARRANTIES APPLICABLE TO THIS SOFTWARE PRODUCT, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE LIMITED TO THE NINETY (90) DAY PERIOD DESCRIBED ABOVE. IN NO EVENT WILL KONAMI BE LIABLE FOR ANY SPECIAL INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THIS KONAMI PRODUCT.

Some states do not allow limitations as to how long an implied warranty lasts and/or exclusions or limitations of incidental or consequential damages so the above limitations and/or exclusions of liability may not apply to you. This warranty gives you specific rights, and you may also have other rights which vary from state to state.

If you experience technical problems with your game, please call our Warranty and Technical Service number at (310) 220-8330 or (310) 220-8331 from 9:00 am EST to 9:00 pm EST, Monday-Friday, or send an email to support@konami.com. All products must be deemed defective by a Konami Customer Service representative and an RMA number assigned prior to returning the product. All products received not gameing this criteria will be returned if a Konami Customer Service Representative cannot reach you within three days upon receipt of the unauthorized return.

Konami Digital Entertainment, Inc.

Attention: Customer Service-RMA # XXXX

2381 Rosecrans Ave, Suite 200

El Segundo, CA 90245

USA

Become a **KONAMI INSIDER**

Register now to become a "Konami Insider" at **www.konami.com** to receive exclusive game play tips and product news!

"adidas",the 3-Bars logo and the 3-Stripe trade mark are registered trade marks of the adidas Group, used with permission. Teamgeist is a trade mark of the adidas Group, used with permission. the use of real player names and likenesses is authorised by FIFPro and its member associations. Officially licensed by Asociación del Fútbol Argentino Officially licensed by Czech National Football Association Officially licensed by CFF © The Football Association Ltd 2007. The FA Crest and FA England Crest are official trade marks of The Football Association Limited and are the subject of extensive trade mark registrations worldwide. copyright FFF ©1996 JFA Officially licensed by FIGC and AIC © 2001 Korea Football Association Special thanks to SEJIN, MUKTA, Eunho, Denis for Korea National Team data All copyrights and trademarks are KNVB respectively Team Holland property and are used under license. Licensed by OLIVEDESPORTOS (Official Agent of the FPF) Producto oficial licenciado RFEF © 2002 Ligue de Football Professionnel ® Officially licensed by Eredivisie CV © & TM 2008 Liverpool Football Club & Athletic Grounds Ltd Official Licensed Product of A.C. Milan Manchester United crest and imagery © MU Ltd Official product manufactured and distributed by KDE-J under licence granted by Soccer s.a.s. di Brand Management S.r.l. Wembley, Wembley Stadium and the Arch device are official trade marks of Wembley National Stadium Limited and are subject to extensive trade mark registrations. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. ©2008 Konami Digital Entertainment KONAMI is a registered trademark of KONAMI CORPORATION.

⚠ ADVERTENCIA: FOTOSENSIBILIDAD/EPILEPSIA/CONVULSIONES

LEA ANTES DE USAR EL SISTEMA DE ENTRETENIMIENTO INFORMÁTICO PLAYSTATION®2

Un pequeño porcentaje de personas puede sufrir ataques epilépticos o pérdida del conocimiento al exponerse a ciertos patrones luminosos o luces intermitentes. Estas personas podrían sufrir un ataque epiléptico o pérdida del conocimiento al exponerse a ciertos patrones o fondos en un televisor o al jugar a videojuegos. Estas condiciones podrían provocar síntomas de epilepsia no detectada previamente o convulsiones en personas sin antecedentes de convulsiones o epilepsia. Si usted o un miembro de su familia tiene epilepsia o convulsiones de cualquier tipo, consulte a su médico antes de jugar. DEJE DE USAR DE INMEDIATO y consulte a su médico antes de volver a usar un videojuego si usted o su hijo experimentan alguno de estos problemas de salud o síntomas:

- mareo • desorientación
- problemas en la vista • convulsiones
- contracciones oculares o musculares • movimiento involuntario o convulsiones
- pérdida del conocimiento

NO VUELVA A USAR VIDEOJUEGOS SIN CONSENTIMIENTO DE SU MÉDICO.

Uso y manejo de videojuegos para reducir la posibilidad de convulsiones

- Úselo en una zona bien iluminada y manténgase lo más lejos posible del televisor.
- Evite televisores de pantalla grande. Use un televisor del menor tamaño posible.
- Evite el uso prolongado del sistema PlayStation®2. Descanse 15 minutos por cada hora de juego.
- Evite jugar si está cansado o tiene sueño.

Deje de usar el sistema de inmediato si padece alguno de estos síntomas: mareo, náusea o una sensación similar a los mareos por movimiento; malestar o dolor en los ojos, oídos, manos, brazos u otra parte del cuerpo. Si la condición persiste, consulte a su médico.

ADVERTENCIA A QUIENES POSEAN PROYECTORES DE VIDEO:

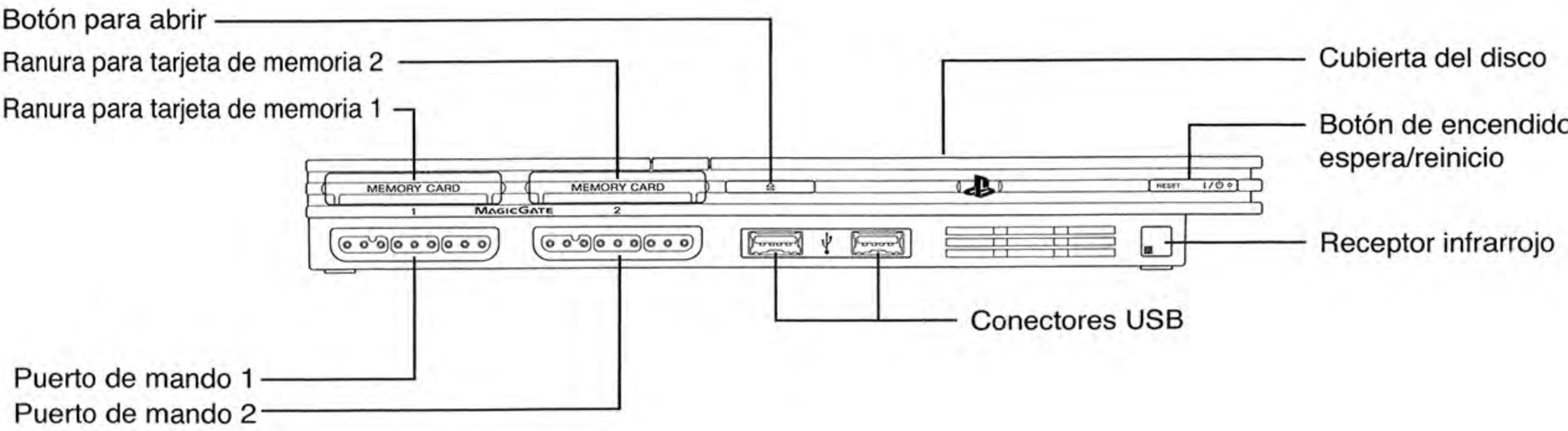
No conecte su sistema PlayStation®2 a un proyector de video sin consultar el manual para proyectores de video previamente, a menos que sea LCD. De lo contrario, podría causar daño permanente a su pantalla de televisión.

MANEJO DEL DISCO DE FORMATO PLAYSTATION®2:

- El disco solo debe usarse con consolas PlayStation®2 con la designación NTSC U/C.
- No lo doble, rompa o sumerja en líquidos.
- No lo deje a la luz del sol, o cerca de un radiador o fuente de calor.
- Asegúrese de descansar ocasionalmente si juega por tiempo prolongado.
- Mantenga limpio este disco compacto. Siempre sujete el disco de los bordes y manténgalo en su caja protectora cuando no esté en uso. Limpie el disco con un paño sin pelusa, suave y seco, y páselo en líneas rectas desde el centro hacia el borde exterior. Nunca use solventes o productos de limpieza abrasivos.

Introducción 28
Inicio. 29
Configuración del Sistema 30
Galería 30
Guardar Datos 30
Controles del Juego 31
Configuración del Juego 36
Configuración de la formación 37
Pantallas de Juego 40
Modos de Juego 43
Modo Exhibición 43
Modo Liga 44
Modo Copa 44
Modo Gira Mundial 44
Modo Partido de Selección 44
Modo Comunidad. 45
Modo Liga Master. 45
Modo Entrenamiento 48
Modo Edición 49
Garantía / Servicio de Atención al Cliente 51

INTRODUCCIÓN



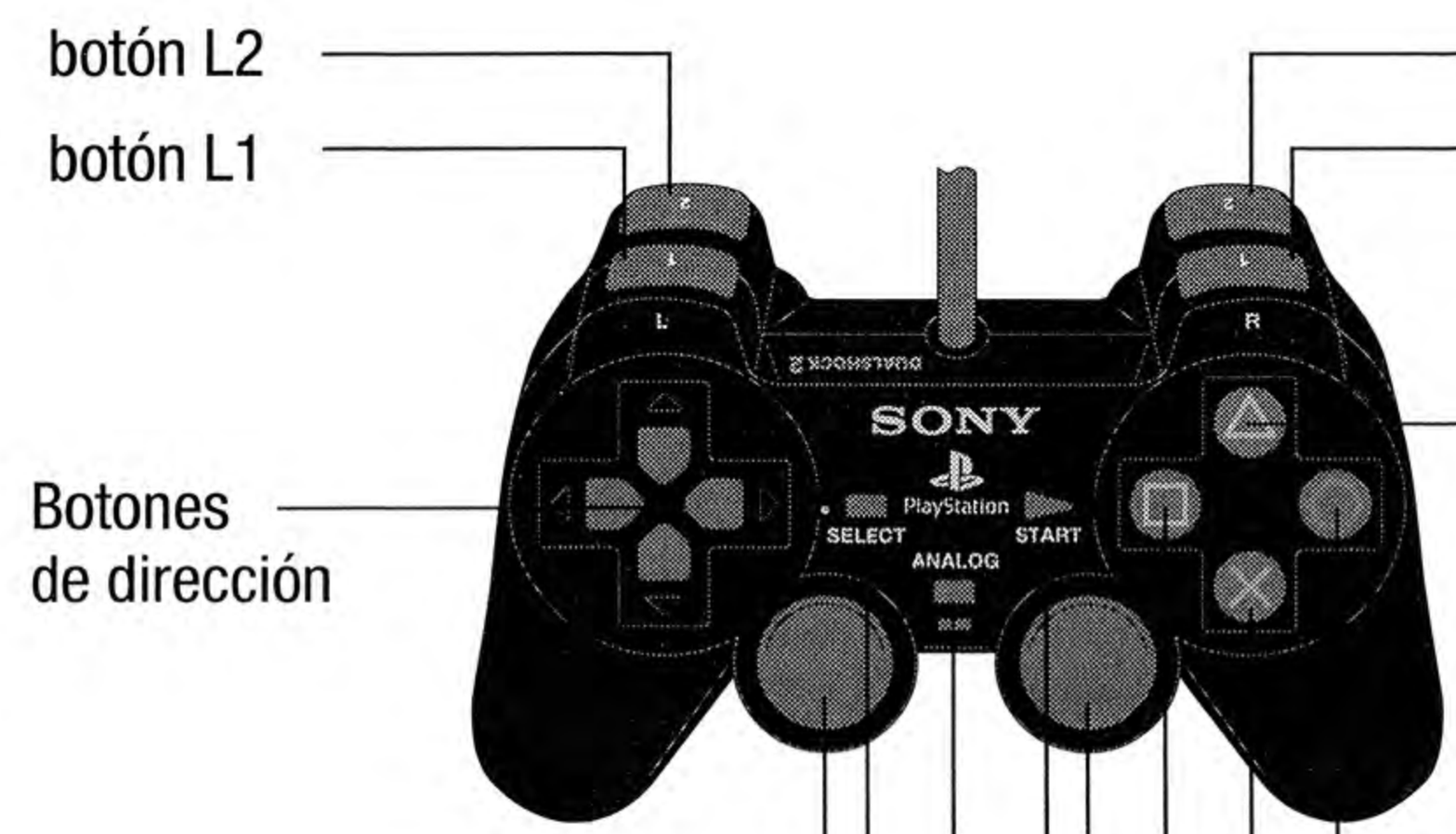
Conecte su sistema de entretenimiento informático PlayStation®2 según las instrucciones suministradas con el sistema. Revise que el sistema esté encendido (el indicador encendido/espera en verde). Inserte el disco Pro Evolution Soccer™2009 en el sistema con la etiqueta hacia arriba. Conecte los mandos de juego y dispositivos periféricos según corresponda. Siga las instrucciones en pantalla y consulte este manual para información sobre cómo utilizar el software.

Tarjeta de memoria (8MB) (para PlayStation®2)
Para guardar la configuración del juego y el juego actual, inserte una tarjeta de memoria (8MB) (para PlayStation®2) en la ranura para tarjeta de memoria 1 de su consola PlayStation®2. Puede cargar datos guardados de un juego desde la misma tarjeta de memoria o de cualquier tarjeta de memoria (8MB) (para PlayStation®2) que contenga juegos guardados previamente.

NOTA: Pro Evolution Soccer™2009 utiliza al menos 185 KB de datos de la tarjeta de memoria para guardar cada juego. Asegúrate de que haya suficiente espacio libre en tu tarjeta de memoria antes de comenzar el juego. No insertes ni extraigas la tarjeta de memoria al guardar/descargar juegos o después de que el botón de encendido esté activado.

PARA EMPEZAR

CONFIGURACIONES DEL MANDO ANALÓGICO DUALSHOCK®2



Configuración del sistema

Este menú ofrece muchas funciones útiles, tales como la pantalla de Configuración de los botones y controles para el manejo de datos.

Control de datos de PES: Usa esta opción para cargar y guardar Archivos de opciones, copiar y borrar datos, y para importar datos desde un Archivo de opciones de Pro Evolution Soccer 2008. Si activas la característica Guardado Automático, todos los ajustes de configuración se guardarán automáticamente en tu Archivo de opciones.

Enlace para datos de PSP® (PlayStation® Portátil): Transmite datos editados al software exclusivo Pro Evolution Soccer 2009 de PSP®. Los datos exactos transmitidos dependen del modo de la terminal receptora.

Configuración de los botones: Utiliza este menú para adaptar la configuración de los controladores a tus preferencias personales. Selecciona una acción con el botón de dirección y luego realiza el cambio deseado con el botón ⊗. Presiona el botón ◉ para cambiar entre los controles de ataque y defensa. También puedes presionar el botón ▣ para cargar la configuración guardada de la Configuración de los botones que está en el Archivo de opciones.

Configuración de sonido: Aquí puedes ajustar las opciones de los comentarios, la música y los efectos de sonido.

Configuración de la pantalla: Utiliza esta opción para reubicar la visualización del juego en tu televisor o monitor.

Idioma: Selecciona el idioma del texto y los comentarios del juego.

Galería

Visita la Galería para mirar repeticiones guardadas, examinar tu vitrina de trofeos y registrar pistas y crear listas de música. Elige la opción Créditos para conocer al equipo que está detrás de PES 2009.

Tienda PES: Haz un viaje a la tienda PES para gastar "puntos" de PES en una amplia gama de características adicionales. Después de cada partido se otorga una pequeña cantidad de puntos PES, independientemente del resultado, y si ganas torneos y ligas recibes cantidades mucho mayores. Sin embargo, sólo recibirás puntos de PES la primera vez que ganes una competencia en particular, ¡así que asegúrate de invertirlos con prudencia!

Cómo guardar datos

Para almacenar y actualizar tu Archivo de opciones y guardar tu progreso en las competencias, deberás colocar una tarjeta de memoria (8MB) (para PlayStation®2) en la ranura 1 para MEMORY CARD (tarjeta de memoria). El Archivo de opciones sólo se puede guardar o cargar con una tarjeta de memoria (8MB) (para PlayStation®2) insertada en la ranura 1 para MEMORY CARD (o en la ranura 1-A para MEMORY CARD si utilizas un adaptador multitap (para PlayStation®2)). Los datos de competencia se guardan en la ranura 1 para MEMORY CARD por defecto, pero puedes cambiar la ranura para MEMORY CARD utilizada para almacenar el progreso en las pantallas Guardar y Cargar.

Cada archivo guardado en una tarjeta de memoria (8MB) (para PlayStation®2) requiere una determinada cantidad de espacio libre, como se explica en la siguiente tabla.

ARCHIVO	ESPACIO REQUERIDO
Archivo de opciones	1154KB o más
Datos de la Liga Master	803KB o más
Datos de Mi equipo de la Liga Master	82KB o más
Datos de Liga 4	40KB o más
Datos de Copa	443KB o más
Datos de Gira Mundial	117KB o más
Datos de Comunidad	194KB o más
Datos de Liga Comunitaria	194KB o más
Datos de Copa Comunitaria	194KB o más
Datos de formación	74KB o más
Datos de repetición	348KB o más

En la pantalla de Menú Principal en cada modo de juego, al seleccionar "Guardar" irás a la pantalla Guardar datos. Selecciona dónde quieres guardar tus datos y luego presiona el botón ⊗ para confirmar tu selección. Al presionar el botón ◉ en la pantalla Guardar datos aparecerá la pantalla Eliminar datos guardados, que puedes usar para eliminar cualquier archivo de PES 2009 que ya no necesites.

Cómo usar la Función de Ayuda

PES 2009 es un juego súper amplio y lleno de atributos, pero se han hecho todos los esfuerzos para hacerlo lo más accesible posible. Cuando aparece el icono SELECT (selección) en la parte de abajo de la pantalla, puedes pulsarlo en cualquier momento para recurrir al Menú Ayuda y ver consejos útiles.

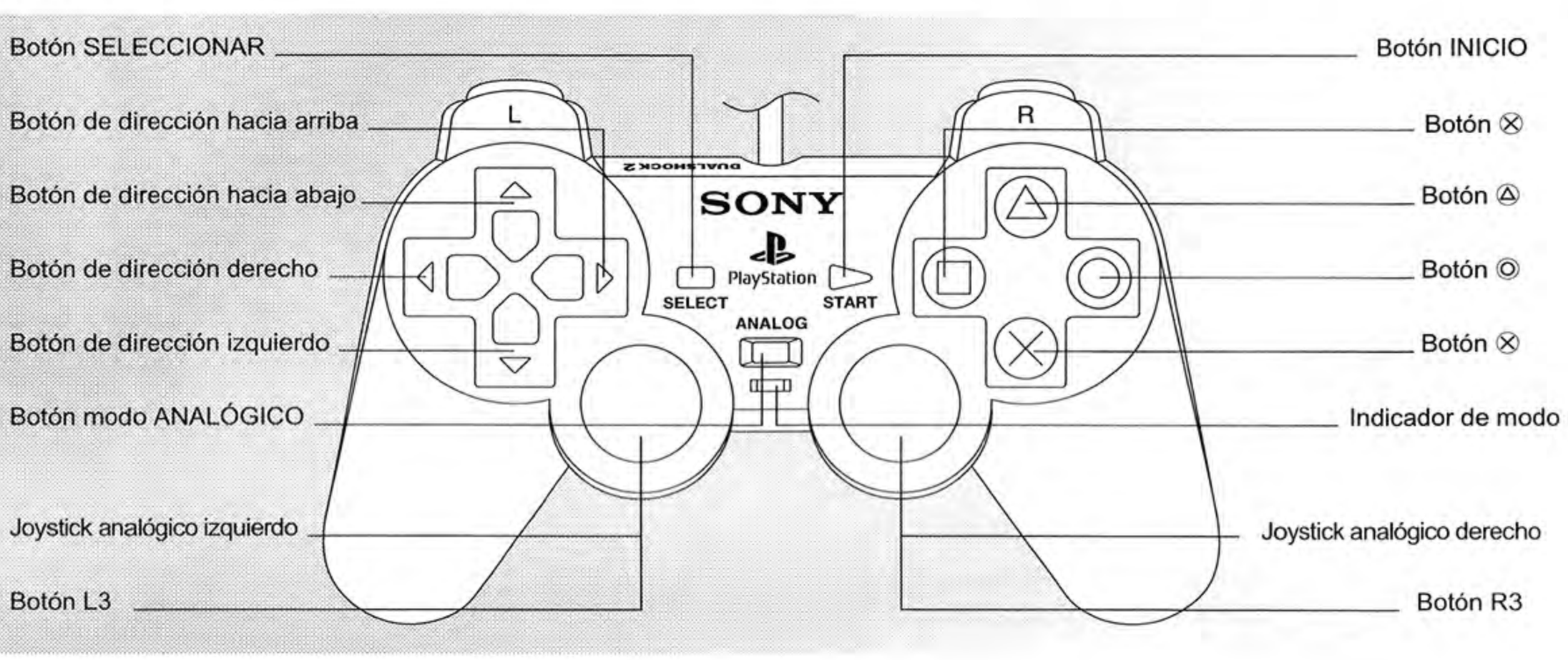
CONTROLES DEL JUEGO

★ Controles del juego

Controles básicos

Usa tu mando analógico (DUALSHOCK®2) en el puerto de mando 1 para navegar por las pantallas de los menús. Usa el botón direccional o el joystick analógico izquierdo para moverte a través de los menús, el botón S para confirmar una selección y el botón D para cancelar o retroceder en las pantallas.

Los siguientes diagramas muestran la configuración predeterminada de los botones y los joysticks del mando analógico (DUALSHOCK®2). Se pueden modificar a través del menú Configuración de los Botones de la pantalla Opciones.



CONTROLES BÁSICOS DE ATAQUE

Botón L1:	Cambiar entre jugadores
Botón R1:	Correr en velocidad
Botón de dirección:	Movimiento del jugador, driblar
Joystick analógico izquierdo:	Movimiento del jugador, driblar
Botón △:	Pase filtrado
Botón ○:	Cruce/pase largo
Botón ⊗:	Pase corto
Botón □:	Remate
Joystick analógico derecho:	Controles especiales
Botón R3:	Pase manual

CONTROLES BÁSICOS DE DEFENSA

Botón L1:	Cambiar entre jugadores
Botón R1:	Correr en velocidad
Botón de dirección:	Movimiento del jugador
Joystick analógico izquierdo:	Movimiento del jugador
Botón △ (mantener presionado):	Portero
Botón ○:	Entrada a ras de suelo
Botón ⊗ (mantener presionado):	Entrada/aplicar presión
Botón □ (mantener presionado):	Despeje/encerrar

★ Driblar y Controlar

Driblar: Usa el botón de dirección para moverte cuando el balón está en los pies de tu jugador.

Mayor distancia entre los toques de balón: Mientras corres con el balón con el botón r presionado, pulsa el botón *f* y presiona el botón de dirección 45º hacia cualquiera de los lados de la dirección actual del movimiento.

Paso al costado: Para moverte en ángulos rectos en la dirección de movimiento en que te encuentras, presiona el botón R1 presiona inmediatamente el botón de dirección a 90º en cualquiera de las dos direcciones.

Parar el balón 2: Suelta el botón de dirección y presiona el botón *f* para indicarle a tu jugador que se detenga y mire hacia el arco rival.

Saltar: Cuando un adversario realice una entrada a ras de suelo, pulsa el botón *f* para intentar saltar por encima de éste.

Proteger el balón: Cuando el jugador se detenga con el balón en los pies, presiona el botón *f* y luego el botón de dirección en la dirección contraria a la que el jugador está mirando.

Controlar el balón: Al recibir un pase, presiona el botón de dirección para controlar el balón.

Parar el balón: Al recibir un pase, presiona el botón de dirección mientras mantienes presionado el botón *f* para detener el balón y apuntar en la dirección deseada.

Parar el balón y girar hacia el arco: Al recibir un pase, suelta el botón de dirección y presiona el botón *f* para girar hacia el arco rival mientras atrapas el balón.

Correr hacia el pase: Para indicarle a un jugador que gire y corra hacia un pase sin realizar un toque inicial, sostén el botón R1 y presiona el botón de dirección hacia la dirección en que el balón se está moviendo.

★ Pases

Atención: Usa el botón de dirección para especificar la dirección en que un pase debe ser hecho.

Pase corto/Cabecear balón: Presiona el botón ⊗ para hacer un pase corto por el suelo o para cabecear el balón. Sostén el botón ⊗ presionado por más tiempo para pasarle el balón a un jugador que está más lejos.

Taco hacia atrás: Presiona rápidamente el botón de dirección hacia el lado opuesto a la dirección actual de movimiento del jugador y luego pulsa el botón ⊗.

Pase largo: Presiona el botón ◉. La distancia del pase depende del tiempo en el que el botón ◉ se mantenga presionado.

Balón cruzado elevado: Sostén el botón L1 y presiona el botón △.

Pase uno-dos con devolución de balón en alto: Mantén presionado el botón L1 y presiona el botón ⊗ para realizar un pase corto, luego presiona los botones L1 + △ antes de que tu compañero de equipo reciba el balón para que ejecute un pase corto y en alto.

Pasar y moverse: Presiona el botón R2 inmediatamente después de pasar el balón para indicarle a tu jugador que corra hacia adelante.

Pase manual: Empuja el joystick derecho en la dirección deseada para ejecutar el pase. La fuerza del pase estará determinada por el tiempo en el que mantengas presionado el joystick derecho.

★ Cruces

Atención: Usa el botón de dirección para determinar la dirección en que un cruce debe ser hecho.

Cruce alto: Desde bien adentro de la mitad de campo de tu adversario, pulsa el botón ◉.

Cruce bajo: Desde bien adentro de la mitad de campo de tu adversario, pulsa el botón ◉ dos veces.

Cruce de todo el campo: Desde bien adentro de la mitad de campo de tu adversario, pulsa el botón ◉ tres veces para enviar un cruce bajo por el suelo.

Balón elevado: Presiona el botón R2 al hacer un cruce para que el balón se eleve en el aire.

Cruce sorpresa: Sostén el botón L1 presionado y pulsa el botón ◉ para cruzar el balón desde cualquier posición en el campo de tu adversario.

★ Remate

Remate: Presiona el botón ■.

Remate de primera/Cabecear balón: Presiona el botón ■ justo antes de que el balón alcance a tu jugador para realizar un remate de primera o para cabecear al arco.

Remate de emboquillada: Sostén el botón L1 y presiona el botón ■.

Remate de emboquillada tipo 2: Para realizar un remate de emboquillada con una trayectoria más baja, presiona el botón ■ y luego pulsa el botón R1 cuando aparezca el indicador de potencia.

★ Trucos y habilidades

Patear el balón hacia adelante: Cuando el jugador esté quieto y tenga el balón en sus pies, presiona los botones L1 y R1 simultáneamente para llevar el balón hacia adelante y hacer un remate o cruce.

Pasar por encima (Largo): Pulsa el botón L1 dos veces o presiona el joystick analógico derecho dos veces en la dirección del movimiento.

Pasar por encima (Corto): Presiona el botón *f* dos veces.

Amago en el lugar: Cuando tu jugador esté parado con el balón en sus pies, indícale que simule moverse con el balón pulsando el botón L1 o *f* dos veces. También puedes lograr esto pulsando el joystick analógico derecho dos veces en la dirección hacia la que el jugador está apuntando.

Amago de tiro 1: Presiona el joystick analógico derecho dos veces en ángulo recto con respecto a la dirección actual del movimiento.

Amago de tiro 2: Presiona el botón ■ para acumular fuerza en el indicador de potencia, luego pulsa el botón ✕. Para obtener un mejor resultado, presiona el botón ✕ casi inmediatamente.

Amago de tiro 3: Presiona el botón ■. Cuando aparezca el indicador de potencia, presiona el botón ✕.

Amago de tiro 4: Prepara un cruce y, justo antes de patear el balón, presiona el botón ✕.

Amago de tiro 5: Mientras driblas con el balón, presiona el botón L1 o *f* tres veces. Sólo un pequeño número de jugadores puede realizar este movimiento.

Cancelar el tiro 1: Presiona el botón ■ y luego los botones R1 y *f* simultáneamente cuando aparezca el indicador de potencia para cancelar el tiro. La diferencia entre esto y un amago de tiro es que el jugador no hará ningún tipo de movimiento de tiro.

Cancelar el tiro 2: Presiona el botón ● para que aparezca el indicador de potencia y luego presiona los botones R1 y *f* simultáneamente para cancelar el tiro.

Cancelar el tiro 3: Prepara un cruce y luego presiona los botones R1 y *f* antes de que el jugador patee el balón.

Amago con el cuerpo 1: Presiona rápidamente los botones de dirección en cualquiera de las dos direcciones diagonales inmediatamente para la izquierda o para la derecha de la dirección de la carrera.

Amago con el cuerpo 2: Cuando el jugador y el balón estén quietos, presiona el botón de dirección en ángulo recto hacia la dirección a la que el jugador está apuntando.

Retroceso: Desde una posición quieta, mantén presionado el botón *f* y pulsa los botones de dirección en la dirección opuesta a la carrera del jugador, luego presiona el botón de dirección en una diagonal de 45º hacia el pie más hábil del jugador.

Truco de Matthews: Con el balón en descanso, pulsa el botón de dirección a 90 grados hacia la izquierda o derecha de la dirección a la que el jugador está mirando, inmediatamente después presiona y sostén en la dirección contraria. Los jugadores deben poseer un nivel de dribleo de 70 puntos o más para poder realizar este truco.

Dejarla pasar: Justo antes de que un pase alcance a un jugador, suelta el botón de dirección y luego presiona y sostén el botón R1 para pasar por encima del balón y dejar que éste pase a otro jugador.

Ruleta: Haz rotar el joystick analógico derecho mientras driblas. La dirección en que hagas rotar el joystick analógico derecho determina la dirección del giro.

Levantar el balón: Presiona el joystick analógico derecho hacia abajo y luego hacia arriba para levantar el balón en el aire.

★ Defensa

Entrada/Presión: Pulsa el botón ✕ para intentar hacer una entrada. También puedes sostener el botón ✕ para indicarle a tu jugador que encierre a un adversario y aplique presión sobre éste. Esto puede ser usado en conjunto con el botón R1.

Encerrar: Mantén presionado el botón ■ cuando el equipo contrario esté en posesión del balón para que el jugador que se encuentra más cerca de éste (sin contar al jugador que tú estás controlando) encierre al jugador que tiene el balón.

Entrada a ras de suelo: Presiona el botón ●.

Despeje: Cuando el balón se encuentra bien adentro de tu campo, pulsa el botón ■ para despejarlo.

Salida rápida del portero: Pulsa el botón ▲ mientras defiendes para hacer que el portero corra hacia el balón.

Saque de arco: Pulsa el botón ● o el ■ para patear el balón hacia el campo. Usa el botón de dirección para apuntar.

Lanzar balón: Cuando tu portero esté sosteniendo el balón, presiona el botón ✕ para lanzárselo a un compañero. Usa el botón de dirección para apuntar.

Dejar caer el balón: Cuando tu portero esté sosteniendo el balón, presiona el botón R1 para indicarle que lo deje caer a sus pies.

Mover el portero: Activa la opción "Cursor portero" en la Pantalla de Configuración del jugador (en página 15), puedes mantener presionado el botón ▲ y presionar el botón L1 para adquirir un control activo de los movimientos del portero.

★ Controles generales

Cambiar jugador: Pulsa el botón L1 para cambiar el control al jugador que se encuentra más cerca del balón.

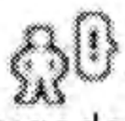
Controlar jugador cuando el balón está en el aire: Cuando el balón está en el aire, sostén el botón *f* y usa el botón de dirección para posicionar al jugador de manera que se encuentre con el balón.

Súper cancelación: Cuando un jugador esté corriendo automáticamente hacia el balón, presiona los botones ◉ y △ simultáneamente para hacer que el jugador se detenga, o para recuperar el control total.

Activar/Cancelar estrategias (Modo manual)*: Mantén presionado el botón ß y luego pulsa el botón ◉, el botón ⊗, el botón △ o el botón ▣ para activar o cancelar las estrategias asignadas a estos botones. Consulta la página 19 para obtener más detalles.

Activar/Cancelar estrategias (Modo semi-automático)*: Presiona el botón ß para activar o cancelar tu estrategia elegida.

Nivel de ataque/Defensa*: Presiona los botones ß y R1 al mismo tiempo para aumentar el nivel del indicador de Ataque/Defensa, indicándoles a tus jugadores que presionen más hacia adelante. Presiona los botones ß y *f* al mismo tiempo para reducirlo.

* Estos botones no tendrán ningún efecto si el modo ha  sido seleccionado en la pantalla de Configuración del jugador. Consulta “Configuración del jugador” en la página 15 para más detalles.

★ Jugadas preparadas y Situaciones de balón parado

Atención: Para los tiros libres y los tiros de esquina, mantén presionado el botón correspondiente para llevar el indicador de potencia hasta el nivel deseado.

Tiros de esquina

Regular: Presiona el botón ◉.

Cruce alto: Presiona el botón *f* + el botón ◉.

Cruce bajo: Presiona el botón de dirección hacia arriba + el botón ◉.

Cruce de todo el campo: Botón de dirección hacia abajo + botón ◉.

Aplicar efecto: Botones de dirección hacia la izquierda o hacia la derecha mientras el indicador de potencia está en pantalla.

Tiro de esquina corto: Pulsa el botón ⊗ para enviarle un pase corto a tu compañero más cercano.

Tiros libres: Pases

Pase corto: Elige una dirección con el botón de dirección y luego pulsa el botón ⊗.

Pase largo común: Presiona el botón ◉.

Balón alto: Presiona el botón *f* + el botón ◉.

Balón bajo: Presiona el botón de dirección hacia arriba + el botón ◉.

Cruce de todo el campo: Presiona el botón de dirección hacia abajo + el botón ◉.

Efecto: Hacia la izquierda o hacia la derecha con el botón de dirección mientras se muestra el indicador de potencia.

Balón cruzado: Presiona el botón △ en un tiro libre para enviar el balón a través de la defensa. Usa los botones de dirección para apuntar.

Tiros libres: Remate

Remate común: Presiona el botón ▣.

Remate fuerte: Presiona el botón de dirección hacia arriba + el botón ▣.

Remate débil: Presiona el botón de dirección hacia abajo + el botón ▣.

Remate moderadamente fuerte: Presiona el botón ▣ y justo cuando el jugador hace contacto, pulsa el botón △.

Remate muy fuerte: Presiona el botón ▣ + el botón de dirección hacia arriba, y luego presiona el botón △ en el momento en que se muestra el indicador de potencia.

Remate moderadamente débil: Presiona el botón ▣ y justo cuando el jugador hace contacto, pulsa el botón ⊗.

Remate muy débil: Presiona el botón ▣ + el botón de dirección hacia abajo, y luego presiona el botón ⊗ cuando el indicador de potencia es mostrado.

Aplicar efecto: Presiona el botón de dirección hacia la izquierda o hacia la derecha mientras se muestra el indicador de potencia.

Tiros libres: Controles generales

Reinicio rápido: Cuando se visualiza "Reinicio rápido" en la pantalla luego de una falta, presiona los botones L1 y R1 simultáneamente para reiniciar el juego con un pase simple. Usa el botón de dirección para especificar la dirección en que debería salir este pase antes de que el jugador patee el balón.

Cambiar el número de ejecutores: Presiona los botones L1 y R1 simultáneamente para navegar por las siguientes configuraciones de los tiros libres: un ejecutor (predeterminado), dos ejecutores (segundo ejecutor: lado derecho), dos ejecutores (segundo ejecutor: lado izquierdo).

Cómo usar el segundo ejecutor: Patea el tiro libre mientras mantienes presionado el botón L1 para que el segundo ejecutor realice el tiro o el pase cruzado.

Segundo ejecutor hace rodar el balón hacia adelante: Mantén presionado el botón L1 y luego pulsa el botón ⊗ para hacer que el segundo ejecutor haga rodar el balón hacia adelante. Entonces puedes realizar un remate o un pase a partir de una jugada abierta con el segundo ejecutor.

Alterar la dirección del tiro: Esto te permitirá burlar a los adversarios alineando un tiro hacia un lado del arco para luego lanzarlo hacia el lado opuesto. Presiona el botón ▣ y luego cuando aparezca el indicador de potencia, el botón L1 para rematar a la izquierda, y el botón R1 para rematar a la derecha.

Tiros libres: Control de la barrera

Cuando el equipo contrario tenga un tiro libre, mantén presionados los siguientes botones para controlar a los jugadores en la barrera defensiva:

Todos los jugadores saltan: Presiona el botón ▣.

Los jugadores mantienen su posición: Presiona el botón ⊗.

Los jugadores avanzan + saltan: Presiona el botón ◎.

Los jugadores avanzan: Presiona los botones ◎ y ⊗ al mismo tiempo.

Aleatorio: Ningún botón presionado.

Tiros libres: Portero

Mover al portero detrás de la barrera: Cuando el equipo contrario se esté preparando para ejecutar un tiro libre, mantén presionado el botón △ para indicarle a tu portero que se mueva detrás de su barrera defensiva.

Saques laterales:

Saque lateral corto: Presiona el botón ⊗ para lanzarle el balón a tu compañero más cercano en la dirección del lanzamiento.

Saque lateral largo: Sostén presionado el botón ◎ para realizar un saque lateral más largo en la dirección en que el lanzador está mirando.

Saque lateral guía: Presiona el botón △ para lanzar el balón hacia un espacio más adelante que tu compañero.

Penales

Ejecutor: Presiona el botón ▣ y sostén la dirección deseada en los botones de dirección.

Portero: Mantén presionado el botón de dirección para zambullirte.

★ **Controles para seleccionar jugador y cursor semi-asistidos**

Pedir el balón: Cuando un compañero tenga el balón, pulsa el botón *f* para pedirle que te lo pase. Cuanto más frecuentemente pulses el botón, más evidente será tu deseo de que te pasen el balón.

Cómo mover la cámara del "jugador": Cuando tu jugador no esté en posesión del balón, puedes mantener presionado el botón L1 para mover la cámara por el campo con el botón de dirección. Puedes habilitar el tipo de cámara del "jugador" en la Tienda PES.

★ Configuración del juego

Para poder comenzar a jugar, debes seleccionar tu equipo, tus adversarios y adaptar varias opciones de juego a tus preferencias personales. En esta sección ilustramos cómo iniciar un partido de Exhibición amistoso, pero el mismo principio se aplica a todas las competencias.

★ Pantalla de Configuración del jugador

Utiliza el botón de dirección para seleccionar una opción configurable y luego pulsa el botón x para confirmar tu selección. Pulsa la izquierda o la derecha del botón de dirección para cambiar la configuración.

1: Configuración del jugador

Elige si deseas jugar como equipo local o visitante y luego selecciona uno de los cuatro modos de juego diferentes:

Tú controlas toda la acción, dentro y fuera del campo.

Tú controlas a los jugadores en el campo y la IA se encarga de los cambios y las tácticas.

La IA controla a los jugadores dentro del campo y tú te desempeñas como director técnico.

En un juego cooperativo, los otros jugadores simplemente eligen el mismo equipo que tú.

2: Configuración de mandos

Esta opción establece la frecuencia con la que el cursor del jugador pasa de un jugador a otro:

Asistido: Hay ocho velocidades para elegir. Cuantos menos bloques azules haya, menos regulares serán los cambios de cursor. El usuario también puede cambiar de jugador manualmente.

Semi-asistido: El usuario controla el cambio del cursor. Cuando se haga un pase, el cursor pasará automáticamente al jugador que reciba el pase.

No asistido: El cursor sólo pasará a otro jugador si se pulsa el botón L1.

Seleccionar jugador: El cursor está fijo en un jugador y no se puede pasar a otro.

3: Cursor del portero

Si esta opción está activada, puedes tomar el control directo del movimiento básico de tu portero mientras defiendes pulsando el botón △ y el botón L1 simultáneamente.

4: Configuración de visualización del cursor

Utiliza esta opción para elegir cómo se mostrará el cursor del jugador durante los partidos. La opción "Predeterminado" muestra el número del mando (1 a 8), "Nombre de usuario" muestra la identidad registrada en el Archivo de opciones y "Nombre del jugador" muestra el nombre del individuo que está bajo tu control.

5: Cargar toda la configuración

Esta opción es muy útil durante los partidos contra adversarios humanos. Colocando tarjetas de memoria (8MB) (para PlayStation®2) con Archivos de opciones personales en las ranuras 1 y 2 para MEMORY CARD, puedes cargar automáticamente la configuración y los datos de configuración de los botones de ambos jugadores.

★ Selección del equipo/Seleccionar indumentaria

Selección del equipo: Escoge un equipo para el próximo partido. Si deseas afrontar un desafío, intenta presionar el botón ▣ para seleccionar equipos aleatoriamente. Selecciona "Cargar datos de la Liga Master" en la pantalla de Selección del equipo para jugar con el equipo que estás usando en la Liga Master.

Consejo: Si seleccionas tu archivo guardado de la Liga Master, se conservará la estructura de tu equipo, pero se restablecerá el nivel predeterminado de las habilidades de cada jugador. Para jugar con tu equipo de la Liga Master con los datos de desarrollo del jugador intactos, ingresa en el modo Liga Master y selecciona la opción "Guardar". Ahora selecciona "Guardar datos de mi equipo" para almacenar los datos de tu equipo y poder usarlo en los partidos de Exhibición.

Seleccionar indumentaria: Selecciona la indumentaria que se usará durante el partido.

★ Configuración del juego

Esta configuración te permite personalizar las opciones del juego. Pulsa hacia arriba y hacia abajo con el botón

de dirección para pasar de un elemento al otro y pulsa hacia la izquierda y hacia la derecha para cambiar la configuración.

OPCIÓN	EFECTO
Escena de entrada	Elige si quieres ver a los equipos entrando al estadio antes de que comience el partido.
Dificultad	Selecciona uno de cinco niveles de dificultad.
Local y Visitante	Selecciona ACTIVADO para jugar partidos de local y visitante de dos vueltas o DESACTIVADO para jugar un solo partido.
Gol de visitante	Si "Local y Visitante" está activado, selecciona "SÍ" si quieres que los goles de visitante cuenten en caso de un empate.
Formato de tiempo suplementario	Elige si un partido puede ir a un tiempo suplementario o no y si se aplican las reglas del "gol de oro" o el "gol de plata".
Penales	Elige si quieres ir a penales para definir un partido en caso de empate. Si la regla del "gol de plata" está activada, el partido irá automáticamente a penales.
Cantidad de cambios	Selecciona la cantidad de cambios que se permiten durante el partido.
Lesiones	Elige si los jugadores pueden sufrir lesiones durante un partido.
Duración del partido	Selecciona la duración del partido.
Momento del día	Elige entre Tarde, Noche o Aleatorio.
Estación	Elige entre Verano, Invierno o Aleatoria.
Clima	Selecciona el clima del partido. También se puede elegir que nieve si la estación seleccionada es "Invierno".
Estadio	Elige la sede del partido.
Tipo de balón	Selecciona el tipo de balón. Puedes comprar otros balones en la Tienda PES.
Efectos del balón	Cuando lo compras en la Tienda PES, esta opción activa un efecto especial del balón en las repeticiones.
Selección automática de alineación	La IA selecciona automáticamente la alineación inicial.
Condición: Local	Puedes seleccionar la condición del equipo local eligiendo entre "Excelente", "Buena", "Normal", "Mala", "Muy mala" o "Aleatoria".
Condición: Visitante	Puedes seleccionar la condición del equipo visitante eligiendo entre "Excelente" , "Buena", "Normal", "Mala", "Muy mala" o "Aleatoria".
Postura de los hinchas	Selecciona a qué equipo alentarán los hinchas del estadio.
Asistencia: Local	Elige el nivel de asistencia de los hinchas locales.
Asistencia: Visitante	Elige la cantidad de hinchas visitantes en el estadio.
Diseño del juego	Selecciona un diseño para el panel de nombres. Puedes comprar otros diseños en la Tienda PES.

★ Configuración de la formación

Esta pantalla te permite seleccionar tu equipo, elegir (y editar) una formación y ajustar un montón de otras configuraciones estratégicas. La flexibilidad táctica que ofrece es enorme, pero no te desalientes: puedes omitir fácilmente sus numerosas funciones durante todo el tiempo que quieras. Este capítulo te presentará las funciones clave de los menús de Configuración de la formación. Para más información, utiliza la función de Ayuda del juego. Simplemente pulsa SELECCIONAR cuando aparezca el icono Ayuda.

★ Menú Principal

El Menú Principal se presenta como una interfaz fácil de usar para la tradicional pantalla de Configuración de la formación. Ofrece las siguientes opciones:

Inicio del juego: Inicia el juego.

Configuración simple: Configura tu estrategia seleccionando las palabras clave que representan lo que esperas de tu equipo y la inteligencia artificial de PES 2009 configurará tus tácticas y la alineación del equipo conforme a eso.

Configuración automática: Esta opción sugerirá una formación, tácticas y un primer equipo que la IA de PES 2009 considera óptimos para tu equipo elegido.

Configuración manual: Brinda acceso a las opciones "clásica" de la Configuración de la formación, que te permiten configurar todos los aspectos de las tácticas de tu equipo.

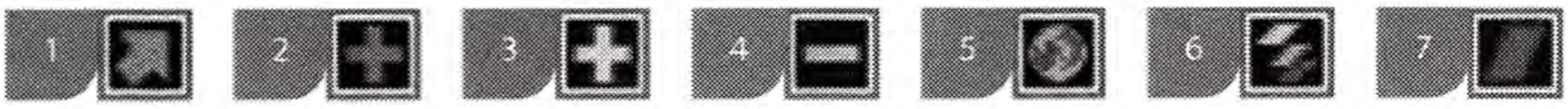
Inhabilitar menú: Selecciona esta opción para ir directamente a la pantalla de Configuración manual cada vez que entres a la página de Configuración de la formación.

★ Configuración manual

Cómo cambiar la Visualización de la formación: Pulsa los botones L2 o R2 para pasar las diferentes "páginas" de la Visualización de la formación. La visualización predeterminada muestra la formación actual de tu equipo, pero también puedes ver los números de las camisetas, las direcciones de los movimientos (áreas del campo que tus jugadores saben que deben cubrir cuando tu equipo está en posesión del balón) y las instrucciones defensivas (cuanto más larga sea la flecha, más se debe ocupar un jugador de romper los ataques que de participar de ellos).

Cómo cambiar la Visualización del estado: Pulsa el botón L1 o R1 para pasar las páginas de la Visualización del estado. Estas muestran las posiciones de los jugadores, la energía y el entrenamiento, las tarjetas amarillas y rojas y los ejecutores de las jugadas preparadas. En el modo Liga Master, o si tienes la opción "Cansancio acumulativo" activada durante las competencias de liga y de copa, aparecerá otro indicador debajo de las barras de Energía de los jugadores cuando participen en partidos consecutivos. A medida que este indicador se llene, se reducirá la capacidad del jugador de recuperar su energía y será más propenso a lesionarse.

Íconos especiales: Los siguientes íconos aparecen en las páginas de la Visualización del estado para brindar información acerca de la condición y la disponibilidad de un jugador.



Lesiones

1 Vuelve plenamente sano **2** Lesión grave **3** Lesión leve **4** Estado de lesión incierto

No disponible

5 Con obligaciones internacionales **6** Suspendido por acumulación de tarjetas amarillas **7** Suspendido debido a una tarjeta roja

★ Inicio/Salida del juego

Selecciona esta opción para iniciar (o volver a) un partido.

★ Cambiar jugador

Este menú te permite elegir tu equipo y tus suplentes. Pulsa el nombre de un jugador seleccionado con el botón ⊗, luego elige el suplente deseado y pulsa el botón ⊗ para implementar el cambio. Los jugadores que estén entre los once titulares aparecerán con letras color negro, los suplentes, con letras color azul y las reservas, con letras color verde. Las siguientes opciones adicionales están disponibles en la pantalla Cambiar jugador:

Visualización de Trabajo en equipo: Pulsa el botón ◎ para activar y desactivar el diagrama de Trabajo en equipo.

Filtro automático: Pulsa el botón INICIO para elegir automáticamente a los jugadores adecuados que reúnan las condiciones para la formación actual. Pulsa nuevamente el botón INICIO para volver al orden original.

Visualización de habilidades: Utiliza los botones L1 y R2 para pasar las páginas de la Visualización de habilidades.

Seleccionar automáticamente: Elige a un jugador para reemplazarlo y pulsa el botón INICIO para recibir automáticamente al suplente sugerido.

Nota sobre las habilidades del jugador: Cada jugador de PES 2009 es único y está definido por puntos fuertes y débiles que puedes estudiar en la ventana de Visualización de habilidades. Además de los atributos básicos tales como la altura, la edad, el pie dominante y las posiciones preferidas, puedes ver las habilidades en códigos de color (capacidades calificadas entre 1 y 99 o 1 y 8) y las habilidades "especiales" (estrellas que indican que un jugador tiene una aptitud particular en ese aspecto). Consejo: Puedes obtener más información sobre la función de las habilidades del jugador usando la opción Editar jugador en el Modo Edición.

★ Establecer formación

Utiliza el botón de dirección para seleccionar tu formación. Ahora elige una de las variantes predeterminadas para cada formación y usa los botones L1 y R1 para activar e inhabilitar el sistema de líbero en la defensa. Por último, pulsa el botón ◎ para confirmar tu elección.

★ Editar posición

Selecciona a un jugador, mueve su ícono de botón con el botón de dirección y luego pulsa ✕ para confirmar su nueva posición. Pulsa el botón ◎ con un jugador seleccionado para cambiar su posición específica. Por ejemplo, mediocampista central (CMF), defensor (SB) o delantero (CF). Cada jugador se especializa en una o más áreas predefinidas de juego, de modo que un mediocampista lateral (SMF) también puede sentirse cómodo jugando de volante o de mediocampista central. Es importante tener en cuenta que colocar a un jugador fuera de su posición puede afectar las habilidades de este jugador, lo cual reflejará su desconocimiento de esa posición.

★ Equipo

Cambiar plan de juego: Esta pantalla se puede usar para asignar planes de juego/estrategias manuales a los botones ◎, ✕, △ y □. Puedes activarlos o inhabilitarlos durante un partido pulsando el botón L2 + el botón correspondiente. También puedes elegir entre tres sistemas de estrategia diferentes: Manual (tienes todo el control), Semiautomático (tienes el control de una estrategia activada con el botón L2 y la IA activa los otros tres a su criterio) y Automático (todas las estrategias elegidas están bajo el control de la IA).

Plan estratégico A/Plan estratégico B: Utiliza estas opciones para configurar formaciones adicionales que se puedan asignar a los botones de Estrategia manual a través del menú Estrategia. Por ejemplo, podrías crear un sistema que haga hincapié en el ataque para usar cuando tratas de marcar un gol de empate a último momento o una formación altamente defensiva para conservar una delantera estrecha en los últimos minutos de un partido reñido.

Estrategia del equipo: Adapta el comportamiento de tu línea defensiva a tu estilo de juego. La opción Línea de defensa se utiliza para determinar en qué medida la línea defensiva se quedará abajo (C) o arriba (A) en el campo. La opción "Trampa de posición adelantada" se utiliza para especificar con qué frecuencia tus defensores deben subir para sorprender a los jugadores contrarios en posición adelantada. Puedes elegir entre con frecuencia (A) y rara vez (C). Cuidado: Ajustar estas opciones en "A" puede hacer que tus defensores se cansen más rápido durante un partido.

★ Equipo (continuación)

Ataque/Defensa: Los indicadores de Ataque/Defensa aparecen en la parte inferior de la pantalla durante un partido y muestran la actitud actual de un equipo, desde defensiva (azul) hasta atacante (rojo). Puedes ajustar estas opciones manualmente en todos los modos, excepto en Automático (ver Controles generales, en página 12).

Manual: Cambias manualmente el Nivel de ataque durante un partido.

Defensa automática: La IA coloca el indicador en defensa.

Semiautomático: La IA controla tanto el ataque como la defensa.

Ataque automático: La IA coloca el indicador en ataque.

Automático: La IA asume el control total del indicador Ataque/Defensa.

Configuración de marcas: Selecciona "Marcar jugador clave" y el miembro correspondiente de tu equipo marcará al **jugador más peligroso de los adversarios. Selecciona "Quitar marca" para deshacer este cambio.**

Seleccionar ejecutor: Elige a los jugadores que ejecutarán los tiros de esquina, los tiros libres y los penales. Si seleccionas "Configuración automática", la IA los elegirá automáticamente.

Seleccionar capitán: Utiliza esta opción para otorgar la banda del capitán a uno de tus once titulares.

Cambiar configuración: Las dos opciones de este menú te permiten asignar la responsabilidad de los cambios de jugadores y los cambios de posición a la IA.

★ Individual

Utiliza esta opción para dar a cada jugador instrucciones específicas para el próximo partido.

Ataque: Asigna hasta dos flechas de dirección para indicar a un jugador que debe correr hacia adelante cuando tu equipo esté en posesión del balón. Esto se podría usar para indicarle a un zaguero que brinde más apoyo durante los ataques a lo largo de su línea lateral o a un mediocampista que corra hacia el área.

Defensa: Ajusta en qué medida un jugador bajará para defender. Se puede configurar en "Alta", "Normal" o "Baja".

Configuración de marcas: Por defecto, todos los jugadores de tu equipo marcarán por zonas. Utiliza esta opción para indicarle a un jugador que marque a un miembro específico del equipo contrario. Usa la configuración "Normal" o "Agresivo" para determinar la cercanía con la que tu jugador debe marcar a su adversario. Selecciona "Quitar marca" para volver a las marcas por zonas. Los líberos no pueden marcar.

Editar posición: Cambia la posición de un jugador en el campo.

Seleccionar posición: Elige la posición específica de un jugador, por ejemplo, ¿un mediocampista debe jugar de mediocampista defensivo o mediocampista central?

Administración de datos

Utiliza este menú para almacenar, guardar y cargar la configuración de la formación para usarla más adelante.

Copiar formación: Copia los datos de formación de un lugar a otro.

Eliminar todos los datos de reserva: Elimina todas las formaciones guardadas temporalmente en Datos de reserva.

Guardar datos de reserva: Guarda los datos que se conservan en Datos de reserva.

Cargar datos de reserva: Carga datos de formación guardados en una tarjeta de memoria (8MB) (para PlayStation®2).

Copiar datos de reserva del adversario: Copia los datos de reserva del adversario en tu propia reserva.

Intercambiar datos de reserva: Intercambia los datos de reserva de tu propio equipo con tu adversario

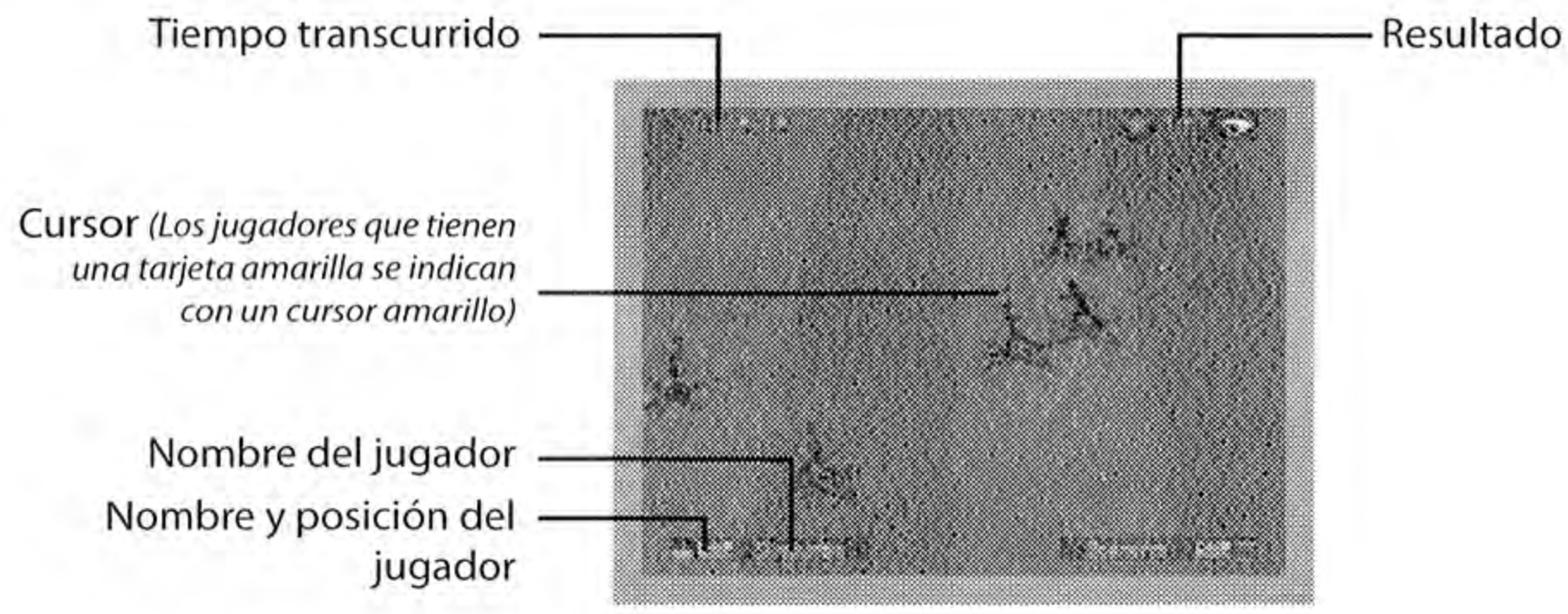
Menú Formación

Utiliza esta opción para volver al Menú Formación

★ Pantallas del juego

Esta sección explica las diferentes características y funciones de las pantallas que encontrarás durante el juego.

Vista del juego


Tiempo transcurrido
Resultado
Cursor (Los jugadores que tienen una tarjeta amarilla se indican con un cursor amarillo)
Nombre del jugador
Nombre y posición del jugador

Mentalidad de ataque/defensa: Este indicador muestra la mentalidad actual de tu equipo. Cuanto más roja esté la barra, más actitud de ataque tendrá el equipo; por el contrario, una barra azul indica que el equipo se está echando atrás para defenderse.

Marca de estrategia: Los símbolos de los botones que representan las Estrategias manuales aparecen en esta área cuando éstas están activas.

Indicador de energía: Muestra la energía actual del jugador. El indicador se pondrá rojo cuando la energía esté peligrosamente baja, lo cual indica una caída en el desempeño de ese jugador.

Íconos de eventos: Los siguientes símbolos aparecerán en la esquina superior izquierda de la pantalla durante los partidos.

Volviendo al juego (Sin lesiones):
Un jugador está volviendo al campo con buen estado de salud.

Volviendo al juego (Lesión leve):
Un jugador está volviendo al campo, pero tiene una lesión que afectará su desempeño.

Imposibilidad de volver al juego (Debido a una lesión):
Un jugador lesionado no puede volver al campo, y debe ser reemplazado (si es posible).

Tiro libre indirecto:
Se ha cobrado un tiro libre indirecto.

Tiempo de interrupción:
Esto indica los minutos de tiempo adicional que serán jugados.

★ **La pantalla de repetición:** Esta pantalla aparece cuando se marca un gol o si la opción Repetición está seleccionada en el Menú Pausa. La siguiente tabla describe los controles que están a tu disposición.

OPCIÓN	MANDOS DE LOS CONTROLADORES
Reproducción	Pulsa el botón ◉ o mantén presionada la derecha del botón de dirección.
Reproducción inversa	Mantén presionada la izquierda del botón de dirección.
Reproducción rápida/ Reproducción inversa rápida	Empuja el joystick analógico derecho hacia la izquierda o la derecha.
Pausa	Presiona el botón △.
Avanzar/Retroceder	Mantén presionado el botón ◉ y luego pulsa la derecha o la izquierda del botón de dirección
Avanzar un cuadro/ Retroceder un cuadro	Mantén presionado el botón △ y luego pulsa la derecha o la izquierda del botón de dirección.
Inicio de repetición/Fin de repetición	Mantén presionado el botón △ y luego pulsa el botón L2 / Mantén presionado el botón △ y luego pulsa el botón R2.
Cambiar vista	Presiona el botón ⊗.
Operación de la cámara	Utiliza el joystick analógico izquierdo.
Rotar cámara	Presiona los botones L1 o R1.
Cambiar jugadores	Presiona los botones L2 o R2.
Ampliar/Reducir	Presiona la flecha hacia arriba del botón de dirección para ampliar la imagen y la flecha hacia abajo para reducirla.
Guardar	Presiona el botón □.
Visualización de controles ACTIVADA/DESACTIVADA	Presiona el botón SELECCIONAR.
Finalizar repetición	Presiona el botón INICIO.

★ **Menú Pausa** Presiona el botón INICIO durante un partido para visualizar el Menú Pausa.

OPCIÓN	ÓRDENES DE LOS MANDOS
Continuar partido	Abandona el Menú Pausa y continúa el partido.
Configuración de la formación	Visita la pantalla de Configuración de la formación.
Reservar esta formación	Reserva la formación actual. Esta opción no aparece durante los modos de juego Partido, Copa y Partido de selección.
Seleccionar ejecutor/ lanzador	Selecciona a los jugadores que quieras para que ejecuten los tiros libres y los saques laterales. Si seleccionas la opción de tener dos ejecutores en los tiros libres, deberás elegir a dos jugadores.
Cambiar jugador	Reemplaza jugadores.
Configuración del jugador	Accede a la pantalla de Configuración del jugador.
Configuración de sonido	Ajusta las opciones de audio, incluyendo la frecuencia de los comentarios y varios controles de volumen.
Tipo de cámara	Cambia la posición de la cámara en "Tipo de cámara" o cambia lo que sigue la cámara (el balón o un jugador específico) en "Objetivo de la cámara".
Configuración de la pantalla	Activa y desactiva visualizaciones de la pantalla, como el radar, la barra del nombre del jugador y el indicador de energía.
Configuración de los botones	Cambia las funciones de los botones del juego. (Configuración de los Botones: ver página 08).
Lista de órdenes	Accede a un resumen de los controles de juego.
Repetición	Mira la repetición de la acción antes de presionar el botón INICIO.
Abandonar juego	Esta opción te llevará a la pantalla de Selección de modo o la pantalla de Selección del equipo. (Selección del equipo: ver página 16).

★ **Menú Medio tiempo**

Al final del primer tiempo, aparecerá el menú del medio tiempo. Si se selecciona tiempo suplementario y/o penales, y si el partido no tiene ganadores cuando suena el silbato del final del tiempo reglamentario, el menú del medio tiempo aparecerá nuevamente.

Iniciar el segundo tiempo/Ir al tiempo suplementario/Ir a penales: Inicia el segundo tiempo del partido o continúa para jugar el tiempo suplementario o ir a penales.

Configuración de la formación: Cambia tus tácticas e implementa cambios.

Detalles del partido: Accede a los incidentes y las estadísticas del partido.

Logros individuales del partido: Estudia los detalles del desempeño de cada jugador.

Ir a Selección de modo: Abandona el partido actual y va a la pantalla de Selección de modo.

★ **Resultados del partido**

Al final del partido, puedes elegir entre las siguientes opciones. No todas las opciones aparecen en todos los modos de juego.

Jugar nuevamente con los mismos equipos: Repite el partido con la misma configuración. Si la opción "Local y Visitante" está activada durante los partidos de Exhibición, en lugar de Jugar nuevamente aparecerá "Jugar segunda vuelta" después del primer encuentro.

Ir al menú Selección de modo: Vuelve a la pantalla de Selección de modo.

Jugar nuevamente con equipos diferentes: Vuelve a la pantalla de Selección del equipo.

Detalles del partido: Accede a las estadísticas del partido, como la cantidad de remates y goleadores. Presiona los botones L1 o R1 para pasar de una pantalla a otra.

Logros individuales del partido: Accede a las clasificaciones y las estadísticas del desempeño de cada jugador.

★ Modos de juego

★ Modo Exhibición

Utiliza este modo para jugar partidos individuales contra la CPU o un competidor humano. Si tienes muchas ganas de jugar tu primer partido de Pro Evolution Soccer, ¡esta es la manera más rápida de salir al campo!

Exhibición: Juega un partido único contra la IA o contra competidores humanos.

Inicio rápido P1 e Inicio rápido P2: Utiliza estas opciones para evitar las pantallas de configuración. Elige Inicio rápido P1 para jugar contra la IA e Inicio rápido P2 para jugar contra un amigo.

Penales: Juega una competencia de penales.

★ Conviértete en una leyenda

Crea un jugador e intenta convertirte en un pilar fundamental de tu equipo y llevarlo al campeonato. Disfruta tu carrera desde tu debut profesional hasta tu retiro del juego.

Las oportunidades de jugar partidos serán escasas después de tu debut. Debes esforzarte e impactar en los partidos para ganarte un lugar en el banco. Demuestra buenas actuaciones fuera del banco para ganarte un lugar fijo en el equipo para empezar. Con las buenas actuaciones en los partidos obtendrás ofertas de otros clubes. Luego de la transferencia, lleva a tu nuevo equipo a la victoria pero intenta también ganar honores personales como los premios al mejor jugador del año o al máximo goleador. Con títulos como estos pueden surgir ofertas de clubes importantes y hasta convocatorias de la selección nacional. La carrera de un jugador comienza a la edad de 17 años y suma un año cada enero. A la edad de 32 años puedes elegir retirarte o jugar hasta los 36, momento en que el retiro es obligatorio y "Conviértete en una leyenda" llega a su fin.

★ Preparativos para Conviértete en una leyenda

Select "Start New Game" if it is your first time playing and create a player following the procedure below.
To continue a game using previously saved data, choose "Load Data".

1 Seleccionar nacionalidad y liga

Selecciona tu nacionalidad y la liga en la que participarás.

2 Seleccionar posición

Selecciona las tres posiciones preferidas de tu jugador.

3 Crear perfil de jugador

Crea el perfil de tu jugador incluyendo datos tales como el nombre, el pie más hábil, la apariencia, etc.

4 Asignar puntos a las habilidades

Asigna los 20 puntos disponibles a cualquier habilidad que desees para respaldar tu estilo de juego. Luego,

5 Elegir habilidad especial

Puedes hacer hincapié en un aspecto de tu juego.

6 Configuración general

Además de la configuración normal del juego, en este modo puedes configurar las siguientes opciones.

Tipo de cámara: Puedes activar el ángulo específico para "Conviértete en una leyenda", que es la opción predeterminada. Jugadores clásicos: Configura si aparecerán jugadores clásicos una vez que se reúnan ciertas condiciones.

Pantalla del menú

"Conviértete en una leyenda" avanza según la pantalla de menú. Luego de examinar diversos temas informativos y/o cambiar opciones, selecciona "Ir a la próxima semana" para avanzar.

Partidos

La CPU decidirá automáticamente los jugadores iniciales, la formación del equipo, los suplentes, etc. Tú sólo controlas al jugador que creaste. Cuando no estés jugando, puedes ver el partido como espectador (duplica la velocidad del partido con la opción "Velocidad del partido para el espectador" en el menú Pausa si lo deseas).

Desarrollo del jugador

Jugar partidos permite que los jugadores desarrollen sus habilidades.

Convocatoria de la selección nacional

Luego de buenas actuaciones en el equipo de tu club pueden surgir convocatorias de la selección nacional. Puedes ganar diferentes títulos jugando en competencias nacionales.

Ofertas

Con buenas actuaciones en el equipo de tu club y en la selección nacional pueden surgir ofertas de otros clubes, incluso más importantes. Si seleccionas el club al que quieres ser transferido, te transferirán a ese club la semana siguiente.

★ Modo Liga

Selecciona este modo para jugar en una sola liga durante una temporada o más. Con la opción de copa opcional habilitada, ¿puedes llevar a tu equipo a una gloriosa doble victoria?

Juego nuevo/Cargar datos/Recibir datos de PSP®

Selecciona Juego nuevo para crear una competencia o Cargar datos para continuar un juego guardado anteriormente. Elige "Recibir datos de PSP®" para continuar un juego que has comenzado o continuado en tu PSP®.

Configuración general

Cuando configuras una liga nueva aparecen las siguientes opciones. La configuración común a todos los modos de juego se describe en la página 16.

Seleccionar equipo

Primero elige el equipo que quieres controlar y luego selecciona los otros equipos que jugarán en la liga. Presiona el botón ■ para hacer una selección aleatoria.

Pantalla de menú

Ir al próximo partido: Ve al próximo partido.

Establecer formación: Elige tu equipo y tus tácticas (sólo para partidos de un solo jugador).

Información de la liga: Verifica información sobre la liga.

Información del equipo: Verifica información sobre el equipo.

Configuración general: Cambia o accede a la configuración actual.

Guardar: Guarda el progreso actual de la liga.

Ir al Menú principal: Vuelve a la pantalla de Selección de Modo.

★ Modo Copa

Este modo ofrece una amplia gama de competencias eliminatorias configurables, desde la épica Copa Internacional de 32 naciones hasta torneos más pequeños diseñados por el usuario con equipos de clubes.

Comenzar juego nuevo/Cargar datos/Cargar configuración general/Recibir datos de PSP™

Selecciona Comenzar juego nuevo para iniciar una nueva competencia de copa y continúa una competencia guardada con Cargar datos. También puedes elegir Cargar configuración general para seleccionar un archivo de un torneo guardado y volver a comenzar desde el principio. Elige "Recibir datos de PSP™" para continuar un juego que has comenzado o continuado en tu PSP™.

Configuración del juego

Si eliges "Juego nuevo", decide la Configuración del juego y selecciona un equipo para llevarlo a la gloria de la copa.

Pantalla del menú

Esta pantalla es la misma que se utiliza en el Modo Liga. Consulta la página 23 para más detalles.

★ Partido de selección

Este modo de juego te da la oportunidad de jugar con equipos integrados por jugadores elegidos al azar, lo que puede producir encuentros imaginarios muy entretenidos. Puedes elegir una región o liga particular para seleccionar a los jugadores (Serie A o África, por ejemplo) o elige cuatro equipos para seleccionar de allí tu equipo. Si no te gusta la alineación ofrecida, no dudes en presionar el botón ■ para recibir un nuevo equipo. Por último, selecciona "Aceptar" para comenzar el juego.

★ Gira Mundial

Supera diversos desafíos jugando contra clubes de todo el mundo. En cada etapa (continente), debes pasar varias pruebas diferentes. Demuestra que tienes el equipo más fuerte del planeta.

Curso de la Gira Mundial

Mientras disputas partidos contra equipos de todo el mundo, cumple con diversas condiciones, tales como "¡Gana por al menos dos goles!" o "¡Gana el partido en los últimos 15 minutos!". En cada etapa te espera una determinada cantidad de desafíos. Debes superarlos a todos para pasar a la próxima. Si superas todas las etapas,

habrás finalizado tu Gira Mundial.

Cómo comenzar una Gira Mundial

Si esta es la primera vez que juegas una Gira Mundial, selecciona "Juego nuevo". Luego elige un equipo y avanza hasta la pantalla del menú de Gira Mundial. Si ya has guardado datos, selecciona "Continuar" para retomar tu Gira Mundial. Elige "Recibir datos de PSP™" para continuar un juego que has comenzado o continuado en tu PSP™.

★ Comunidad

"Comunidad" es un modo en el que puedes disputar partidos con tus amigos más cercanos. Registrándolos en una comunidad, puedes competir contra ellos utilizando diversos formatos de competencia.

Cómo jugar en Modo Comunidad

Registro de usuario: Para comenzar, ve primero a la pantalla de Configuración de la comunidad y registra a tus amigos en el Modo Comunidad.

Información de la comunidad: Juega partidos usando diferentes formatos, como el formato Partido y el formato Liga. En el formato Partido, hasta puedes asociarte con un amigo y jugar una competencia de dos contra dos.

Verificar temas y clasificaciones: Cuando termine el partido, podrás ver todos los resultados seleccionando "Información de la comunidad" en Temas.

★ Modo Liga Master

En este modo debes elegir un equipo y luego llevarlo a la victoria en competencias de liga y de copa a lo largo de una cantidad ilimitada de temporadas. Además de generar ingresos a través de los triunfos en el campo de juego y mantener a tu equipo en un estado físico óptimo, deberás hacer incursiones inteligentes en el mercado de las transferencias y fomentar cuidadosamente a los talentos prometedores para transformar a tu club en una fuerza dominante líder del fútbol mundial.

★ Cómo comenzar

Elige "Recibir datos de PS2®" para continuar un juego que has comenzado o continuado en tu PS2®. Selecciona "Juego nuevo" para comenzar tu carrera profesional en la Liga Master. Selecciona "Miembros originales de la Liga Master" para comenzar con un equipo ficticio de jugadores de talento moderado, "Miembros del Modo Partido" para elegir un equipo con su lista existente de jugadores o "Crear equipo personalizado" para crear un club desde cero. Una vez que hayas seleccionado tus miembros iniciales preferidos, serás dirigido a la pantalla de Configuración del juego de la Liga Master. Esta consiste de una serie de preguntas diseñadas para ayudarte a adaptar la dificultad de la Liga Master a tus expectativas.

No te preocupes demasiado por tus otras decisiones, puedes revisar las opciones de dificultad en la pantalla de Configuración del juego que sigue. Si optaste por "Crear equipo personalizado", primero te pedirán que edites tu club y elijas a tus jugadores.

★ Reglas Básicas

El Modo Liga Master simula a una temporada real de fútbol: juegas partidos de liga, competencias de copa y puedes comprar o vender jugadores durante dos períodos de transferencia (uno a mitad de temporada y el otro al final del año). Cuando ganas partidos y logras buenas actuaciones en competiciones, ganarás puntos "P", la moneda de uso interno de la Liga Master. Estos se usan para pagarles el salario a los jugadores y para comprar nuevos miembros para el equipo. Las situaciones que te pueden conducir al Fin del juego son tres:

Fondos insuficientes para pagar los salarios: Los salarios de los jugadores se pagan con pago único de puntos "P" en la última semana de la temporada. Si no tienes suficientes fondos para pagarle a tu equipo, el juego finalizará.

Tu saldo de puntos "P" está por debajo de cero: Serás dirigido inmediatamente a la pantalla de Fin del juego. ¡Ten cuidado al negociar transferencias múltiples!

El equipo cuenta con menos de 16 jugadores: Si tu equipo se reduce a 15 jugadores o menos debido a los retiros de jugadores y a negociaciones de contratos fracasadas, el juego finalizará.

★ Lealtad al Club

Los jugadores tienen un parámetro de "Lealtad" que se muestra con el icono (♥). Cuanto más alto sea el nivel, más difícil será separarlos de su club. La lealtad aumentará con los partidos jugados y disminuirá si el jugador no juega. Además, si hay muchos jugadores en la misma posición, la "Lealtad" también puede disminuir. ♥ Puedes verificar la lealtad de tus jugadores accediendo al menú de la Liga Master y seleccionando [Mi equipo] en [Negociaciones].

Cuanto más alto sea el nivel de lealtad, más lleno estará el icono del (♥).

Desarrollo del jugador

Si esta opción está activada en la pantalla de Configuración general, los jugadores envejecerán a medida que transcurren las temporadas, sus habilidades aumentarán y luego decaerán a medida que aumentan de edad. Los miembros de tu equipo ganan Puntos de experiencia cuando juegan partidos (y menos puntos si están en el banco). Esto puede llevarlos a aumentar las habilidades (por ejemplo, en el caso de un joven jugador con mucho potencial), o se puede retrasar su decadencia (en el caso de un profesional experimentado que no está en su mejor momento).

Cuando un jugador veterano decida colgar los botines, anunciará su retiro durante el receso de mitad de temporada y será retirado de su equipo al final de la temporada. Más tarde volverá a aparecer como jugador juvenil con sus atributos reducidos para reflejar su falta de experiencia.

Ir al próximo partido/a la próxima semana:

Juega el próximo partido o, si no hay encuentros programados, pasa a la semana siguiente.

Información del equipo

Usa esto para estudiar a los próximos adversarios, ver análisis de juegos anteriores, el salón de victorias y los informes de desarrollo.

Atención: Si la opción "Mostrar sección de curva de desarrollo futuro" está activada en la pantalla de Configuración del juego, puedes usar esta página para ver gráficos que muestran el ritmo de crecimiento y decadencia de cada jugador. La línea roja muestra el "potencial" de un jugador y la línea azul muestra su desarrollo real.

Ajuste del equipo

Utiliza esta opción para establecer la formación de tu equipo, regular las condiciones, realizar entrenamientos del equipo y de pretemporada y también editar el nombre, la indumentaria, el emblema y el estadio de tu equipo y asignar números a tus jugadores (dado que ciertos equipos se usan bajo licencia, las opciones disponibles pueden estar limitadas a "Número" y "Estadio").

Atención: Si tu equipo está en malas condiciones (flechas azules y/o grises en la Visualización del estado en la pantalla de Configuración de la formación) puedes elegir la opción Regular condición en un intento de mejorar el estado físico del equipo antes de un partido. Ten en cuenta que esto puede ser contraproducente: a veces, los niveles de condición física de los jugadores empeorarán después de esta sesión de ejercicios.

En el receso de final de temporada, en lugar de Regular condición aparecerán las opciones Ajustar entrenamiento y Entrenamiento automático. La primera opción te permite elegir áreas específicas de entrenamiento (como Driblar, Energía o Defensa) para cada jugador. Con esto obtendrás un pequeño aumento de puntos de experiencia. Entrenamiento automático, como su nombre lo indica, automatiza el proceso al asignar regímenes de entrenamiento como si tú lo hicieras. Por último, puedes seleccionar Entrenamiento libre en cualquier momento para jugar partidos de práctica, cuyos resultados no sean relevantes, entre tu equipo titular y la reserva.

Información de la liga

Este menú contiene tablas y resultados de todas las competencias relevantes de liga y de copa. También puedes verificar la Clasificación actual de tu club, que puede afectar mucho tu capacidad para fichar jugadores. Considérala un indicador del prestigio de tu club: cuanto más alta sea, más desearán los jugadores unirse a tu equipo.

Negociaciones

Visita este menú para comprar y vender jugadores durante los períodos de transferencia de mitad y fin de temporada. Utiliza "Buscar" para buscar jugadores y colocar a los posibles candidatos en una lista, "Enumerar" para ver a esos posibles jugadores y "Mi equipo" para responder a ofertas para la compra de tus jugadores y volver a negociar contratos. También puedes acceder a información sobre otras transferencias y ver un pronóstico detallado de tu ganancia de puntos "P" de la temporada.

Calendario

Visita periódicamente la pantalla de Calendario para enterarte de los próximos encuentros.

Configuración general

Revisa las Configuraciones del juego de la Liga Master.

Guardar

Guarda tu progreso en la Liga Master. También puedes guardar aquí tu equipo para usarlo más adelante en partidos de Exhibición.

Ir al menú Selección de modo

Vuelve a la pantalla de Selección de modo. ¡Recuerda guardar el partido antes de abandonarlo!

★ Negociaciones de transferencia

Indudablemente, comprar y vender jugadores es la clave para triunfar en tu campaña de la Liga Master. Esta sección trata el uso básico del menú Negociaciones y también explica ciertas reglas y normas que debes tener en cuenta.

Reglas de transferencia

• Existen dos períodos de transferencia: mitad de temporada (semanas 20 a 23) y final de temporada (semanas 45 a 52).

• Puedes llevar a cabo hasta cinco negociaciones por semana.

• No puedes negociar transferencias si el contrato resultante aumenta la cantidad de jugadores de tu equipo a más de 32 o lo reduce a menos de 16.

• No puedes ofrecer a un jugador que está prestado.

• Los contratos de jugadores de 32 años o más están limitados a dos años. Los contratos de jugadores de 35 años o más están limitados a un año. Si la opción de Desarrollo del jugador está inhabilitada en la pantalla de Configuración del juego, se pueden ofrecer contratos de entre uno y cinco años a todos los jugadores.

Cómo comprar un jugador: Guía paso a paso

1: Encuentra jugadores El menú Negociaciones ofrece una amplia variedad de poderosas y convenientes opciones de búsqueda de jugadores. **Consejo:** Si estás intentando conseguir fichajes gratuitos, selecciona la opción Buscar por grupo y visita las listas de Recién llegados y No afiliados para ver jugadores juveniles y agentes gratuitos disponibles. También puedes fichar jugadores creados en Modo Editar en esta página.

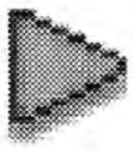
2: Revisa los resultados de la búsqueda Con una lista de posibles fichajes frente a ti, usa la izquierda y la derecha del botón de dirección para cambiar entre las siguientes visualizaciones:

Sueldo actual: Cuánto gana un jugador por temporada en su club actual o, con agentes gratuitos, su pretensión estimada de sueldo.

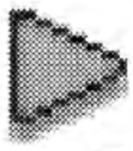
Dificultad de negociación: Esta opción estará oculta si el Nivel de la Liga Master seleccionado es el de mayor dificultad. Puedes estudiar la Clasificación del club tanto de tu equipo como del equipo de un candidato para una transferencia para decidir si es probable que éste acepte unirse a tu equipo.

Estado de desarrollo: Indica en qué punto de desarrollo personal está un jugador: ↗ (mejorando), ➡ (el jugador está en su capacidad óptima) y ↘ (el jugador está perdiendo su capacidad). Si la opción Desarrollo del jugador está inhabilitada, estas flechas no aparecerán.

Además, encontrarás frecuentemente los siguientes íconos al lado de los nombres de los jugadores. No puedes iniciar negociaciones para jugadores que están negociando con otro club, están renovando sus contratos o están prestados.


Jugador en negociaciones de transferencia

Jugador de tu propio equipo en negociaciones de transferencia

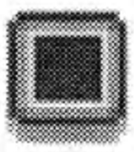

Jugador en negociaciones de préstamo

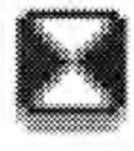
Jugador de tu propio equipo en negociaciones de préstamo

Jugador en negociaciones de intercambio

Jugador en proceso de renovación de contrato

Jugador en negociaciones de contrato


Jugador de tu propio equipo candidato a ser transferido


Jugador en negociaciones con otro equipo

3: Solicita negociaciones Marca el jugador por el que deseas hacer una oferta, presiona el botón ⊗ y luego selecciona el tipo de negociación necesaria. **Consejo:** puedes agregar jugadores a tu lista de candidatos preseleccionados durante las charlas de contrato avanzadas seleccionando Agregar a la lista.

Transferencia: Una vez que se concreta la transferencia, se paga una suma acordada en puntos "P" al otro equipo.

Préstamo: Se pagan puntos "P" a un club por el préstamo de un jugador durante una cantidad establecida de semanas.

Intercambio: Utiliza esta opción para proponer intercambios de jugadores. También puedes agregar puntos "P" adicionales para que el convenio sea más atractivo.

Renovación: Contrata por otra temporada a un jugador cuyo contrato ha vencido.

Contrato: Ofrece contratos a jugadores independientes o creados.

4: Inicia las charlas Revisa y ajusta el plazo del contrato, el precio de la transferencia y el sueldo estimado para el jugador elegido. Selecciona "Solicitar" para hacer tu oferta.

5: Respuesta del jugador El jugador responderá a tu oferta al inicio de la siguiente semana calendario. Si las negociaciones se han paralizado, vuelve al paso 3 para continuar las charlas de contratación.

6: Transferencia Las transferencias exitosas tienen lugar inmediatamente después de la aceptación de un contrato. Todos los puntos de transferencia se pagarán enseguida. Si el convenio tiene lugar durante el período de transferencia de mitad de temporada, también pagarás la mitad del sueldo anual del jugador de forma inmediata.

Cómo vender jugadores

1: Recibe la oferta Si un equipo hace una oferta para uno de tus jugadores, la recibirás (junto con la notificación de su llegada) al inicio de la semana.

2: Discute los términos Desde la pantalla Mi equipo, selecciona al jugador de la oferta.

3: Responde Revisa los términos del convenio y luego elige Aceptar o Rechazar. La respuesta predeterminada será Rechazar.

Listado de transferencias y anulación de contratos de jugadores

1: Selecciona un jugador En la pantalla Mi equipo, selecciona un jugador.

2: Elige una acción Coloca a un jugador en la lista de transferencia, lo que puede aumentar las probabilidades de que otros equipos hagan ofertas por él, o elige anular su contrato. Si seleccionas la segunda opción, debes pagar la suma establecida para cumplir con los términos de su contrato.

Renovaciones de contratos

1: Revisa los términos Al inicio del período del final de temporada (semana 37), te notificarán los contratos de jugadores que vencerán al final de la temporada. Visita la pantalla Mi equipo y selecciona el jugador correspondiente para estudiar el plazo del contrato y la pretensión de sueldo.

2: Decide el procedimiento a seguir Elige "Renovar" para hacer una oferta o "Rechazar" para permitir que el jugador tenga una transferencia gratuita. Los jugadores pueden rechazar tus ofertas. Simplemente continúa las negociaciones cuando llegues a la próxima semana. Si un contrato no se ha acordado al final de la temporada, el jugador abandonará el club.

★ Modo Entrenamiento

Usa este modo para practicar los controles básicos, o para dominar técnicas avanzadas.

Entrenamiento paso a paso

Este modo de práctica ofrece numerosos desafíos diseñados para mejorar tu juego en general. Elige el nivel que mejor refleje tu habilidad (Principiante o Intermedio) y luego sigue las instrucciones de la pantalla para jugar en cada situación.

Entrenamiento libre

Esta opción te permite escoger un equipo y jugar en modo de práctica contra un total de hasta once suplentes. Las siguientes tablas muestran un detalle de las opciones de la Configuración general y del Menú Pausa específicas del Entrenamiento libre.

Configuración general

OPCIÓN	DESCRIPCIÓN
Faltas	Habilitar o inhabilitar faltas.
Fuera de juego	Habilitar o inhabilitar la posibilidad de fuera de juego.
Saque de arco/Tiro de esquina/ Lateral	Usa esta opción para determinar que los tiros libres, los saques de arco, y los laterales sólo sean cobrados para tu equipo.
Intervalo de registro de datos	Establece el espacio que habrá entre cada momento registrado al usar la función Reintento de jugar nuevamente.
Botón Jugar nuevamente	Utiliza esta opción para asignar la función Jugar nuevamente al botón SELECCIONAR.

Pause Menu

OPCIÓN	DESCRIPCIÓN
Volver al entrenamiento	Salir del Menú Pausa y seguir entrenando.
Menú Entrenamiento	Escoge entre diferentes modos de entrenamiento.
Reintento de Jugar nuevamente	Usa esta opción para retroceder en el tiempo e intentar nuevamente un movimiento, remate o truco particular. Si el balón queda fuera de juego, esta función se restablecerá.
Guardar datos de Jugar nuevamente	Registra la acción reciente para que se pueda usar con la función Reintento de Jugar nuevamente. Esta opción también se restablece cuando el balón queda fuera de juego.
Configuración general	Visita la pantalla de Configuración General.
Descansar (Recuperar energía)	Restablece los indicadores de energía de los jugadores y vuelve a iniciar desde el círculo central.
Salir del Entrenamiento actual	Elige otro modo de entrenamiento o vuelve a la pantalla de Selección de modo.

★ Modo Edición

Esta opción te permite personalizar todos los equipos y jugadores presentes en PES 2009, e incluso crear tu propio club. Usa el botón SELECCIONAR (busca el aviso en la parte de abajo de la pantalla) para ver instrucciones más detalladas sobre cómo usar las muchas opciones y características de este modo.

Editar jugador: Crea tus propios jugadores únicos o edita jugadores existentes.

Registrar jugador: Usa esta opción para transferir jugadores entre clubes, convocar jugadores a equipos internacionales y asignar jugadores creados por ti a equipos de tu elección.

Editar equipo: Cambia el nombre, la indumentaria, el logo y el estadio de un equipo. También puedes asignar números del equipo aquí.

Atención: algunas opciones no están disponibles para ciertos equipos bajo licencia.

Editar emblemas y logos: Selecciona esta opción para usar una utilidad de diseño flexible para crear insignias y logos que podrán ser aplicados a la indumentaria en el menú Editar equipo.

Editar botines: Crea nuevos tipos de botines que podrán ser asignados a jugadores individuales a través de Editar jugador: menú Apariencia.

Editar nombre del estadio: Elige nuevos nombres para todas las canchas disponibles.

Editar nombre de liga o de copa: Utiliza esta opción para renombrar las competencias del juego.

Guardar la administración de datos: Esta opción te permite cargar o guardar datos, ajustar la configuración del Guardado automático e importar datos editados de una segunda tarjeta de memoria (8MB) (para PlayStation®2).

★ Garantía

Konami Digital Entertainment, Inc. garantiza al comprador original de este producto de software Konami por un período de noventa (90) días desde la fecha de la compra que el medio sobre el cual este programa de computación está grabado está libre de defectos en los materiales y en la mano de obra. Este producto Konami es vendido "tal como es", sin garantía expresa o implícita de ningún tipo, y Konami no es responsable por daños o pérdidas de cualquier tipo resultantes del uso de este programa. Konami acuerda por un período de noventa (90) días reparar o reemplazar, según sea su criterio, de manera gratuita, con el envío postal pagado, cualquier producto Konami, con pruebas de la fecha de compra, en el Centro de Servicios de su fábrica. Esta garantía no se aplica al uso o desgaste natural. Esta garantía no será aplicable y será declarada nula si el defecto en el producto de software Konami ha surgido del abuso, el uso irracional, el maltrato o la negligencia.

ESTA GARANTÍA REEMPLAZA A CUALQUIER OTRA GARANTÍA Y NINGUNA OTRA REPRESENTACIÓN O RECLAMO DE NINGUNA NATURALEZA SERÁ VINCULANTE NI OBLIGATORIA PARA CON KONAMI. CUALQUIER GARANTÍA IMPLÍCITA APLICABLE A ESTE PRODUCTO DE SOFTWARE, INCLUYENDO LAS GARANTÍAS DE LA COMERCIABILIDAD Y APTITUD PARA UN PROPÓSITO PARTICULAR, ESTÁN LIMITADAS AL PERÍODO DE NOVENTA (90) DÍAS DESCRIPTO ANTERIORMENTE. BAJO NINGUNA CIRCUNSTANCIA KONAMI SERÁ RESPONSABLE POR CUALQUIER DAÑO INCIDENTAL O RESULTANTE DE LA POSESIÓN, EL USO O EL MAL FUNCIONAMIENTO DE ESTE PRODUCTO KONAMI.

Algunos estados no permiten limitaciones en cuanto a la duración de una garantía implícita y/o las exclusiones o limitaciones de daños incidentales o resultantes, por lo que es posible que las limitaciones y/o exclusiones mencionadas anteriormente no se apliquen a usted. Esta garantía le da a usted derechos específicos, y es posible que usted tenga otros derechos que varíen de estado a estado.

Si experimenta problemas técnicos con su juego, por favor llame a nuestro Servicio de Garantía y Servicio Técnico, (310) 220-8330 o (310) 220-8331 de 9:00 AM a 9.00 PM (Hora Estándar del Este), de lunes a viernes; o envíe un correo electrónico a support@konami.com. Todos los productos deben ser juzgados como defectuosos por un representante del Servicio de Atención al Cliente de Konami y se les debe asignar un número de RMA (Autorización de Devolución de Mercadería) antes de devolver el producto. Cualquier producto recibido que no cumpla con estos criterios será devuelto si un representante del Servicio de Atención al Cliente de Konami no puede comunicarse con usted dentro de los tres días de recibida la devolución no autorizada.

Konami Digital Entertainment, Inc.
Attention: Customer Service-RMA # XXXX
2381 Rosecrans Ave, Suite 200
El Segundo, CA 90245
USA

Conviértase en un KONAMI INSIDER

Regístrese ahora para convertirse en un "Informante de Konami" en **www.konami.com** para recibir consejos exclusivos de juego y noticias de productos.

"adidas",the 3-Bars logo and the 3-Stripe trade mark are registered trade marks of the adidas Group, used with permission. Teamgeist is a trade mark of the adidas Group, used with permission. the use of real player names and likenesses is authorised by FIFPro and its member associations. Officially licensed by Asociación del Fútbol Argentino Officially licensed by Czech National Football Association Officially licensed by CFF © The Football Association Ltd 2007. The FA Crest and FA England Crest are official trade marks of The Football Association Limited and are the subject of extensive trade mark registrations worldwide. copyright FFF ©1996 JFA Officially licensed by FIGC and AIC © 2001 Korea Football Association Special thanks to SEJIN, MUKTA, Eunho, Denis for Korea National Team data All copyrights and trademarks are KNVB respectively Team Holland property and are used under license. Licensed by OLIVEDESPORTOS (Official Agent of the FPF) Producto oficial licenciado RFEF © 2002 Ligue de Football Professionnel ® Officially licensed by Eredivisie CV © & TM 2008 Liverpool Football Club & Athletic Grounds Ltd Official Licensed Product of A.C. Milan Manchester United crest and imagery © MU Ltd Official product manufactured and distributed by KDE-J under licence granted by Soccer s.a.s. di Brand Management S.r.l. Wembley, Wembley Stadium and the Arch device are official trade marks of Wembley National Stadium Limited and are subject to extensive trade mark registrations. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. ©2008 Konami Digital Entertainment KONAMI is a registered trademark of KONAMI CORPORATION.

LEGENDS MADE HERE

- Fluid controls and worthy competition put the world's favorite game at your fingertips.
- Excellent player likenesses, goal sequences and physics create an unrivaled soccer atmosphere.
- Authentic commentary, including Spanish favorites Luis García and Christian Martinoli!

C'EST ICI QUE S'ÉCRIT L'HISTOIRE

- Des commandes fluides et une compétition hors norme. Vous avez le jeu le plus suivi au monde à portée de main.
- Master League Mode - Dominez les équipes de la planète et gagnez la coupe!
- Des joueurs réalistes, des séquences de jeu et des buts calqués sur le réel pour jouer au football comme si vous y étiez.

UNA FÁBRICA DE LEYENDAS

- Mandos flexibles y competiciones extraordinarias llevan el mejor juego del mundo a tus manos.
- ¡Comentarios auténticos, incluidos los famosos españoles, Luis García y Christian Martinoli!
- Las sorprendentes semejanzas con jugadores reales, las secuencias de goles y la física crean una atmósfera de fútbol inigualable.

1-2 Players | Memory Card (for PS2) - 3 MB | Digital Control | Analog Control

Pressure Sensitive | Multitap (for PS2) - 1-2 Players

Pour1-2 Players | Carte Mémoire pour PS2: 3MO | Contrôles numériques | Contrôles analogiques

Sensibles a la presión | Multitap pour PS2 pour 1 á 2 joueurs

Konami Digital Entertainment, Inc. 2381 Rosecrans Ave. Suite 200, El Segundo, CA 90245

"adidas", the 3-Bars logo and the 3-Stripe trade mark are registered trade marks of the adidas Group, used with permission. Teamgeist is a trade mark of the adidas Group, used with permission. the use of real player names and likenesses is authorised by FIFPro and its member associations. © The Football Association Ltd 2008. The FA Crest and FA England Crest are official trade marks of The Football Association Limited and are the subject of extensive trade mark registrations worldwide. copyright FFF Officially licensed by FIGC and AIC Licensed by OLIVEDESPORTOS (Official Agent of the FPF) Producto oficial licenciado RFEF

© 2002 Ligue de Football Professionnel ® Officially licensed by Eredivisie CV

© & TM 2008 Liverpool Football Club & Athletic Grounds Ltd Manchester United crest and imagery © MU Ltd All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license.

©2008 Konami Digital Entertainment KONAMI is a registered trademark of KONAMI CORPORATION.

Producer: Shingo "Seabass" Takatsuka
English Commentary: Jon Champion & Mark Lawrenson
Spanish Commentary: Luis Garci a & Cristian Martinoli

Official Merchandise www.manutd.com

Official Video Game of Liverpool FC

Licensed for play on PlayStation® systems with the NTSC U/C designation only. See inside for details. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. The ratings icon is a trademark of the Entertainment Software Association. Manufactured and printed in the U.S.A. THIS SOFTWARE IS COMPATIBLE WITH PLAYSTATION 2 CONSOLES WITH THE NTSC U/C DESIGNATION. U.S. AND FOREIGN PATENTS PENDING.

⚠ WARNING: IF YOU HAVE A HISTORY OF EPILEPSY OR SEIZURES, CONSULT A DOCTOR BEFORE USE. CERTAIN PATTERNS MAY TRIGGER SEIZURES WITH NO PRIOR HISTORY. BEFORE USING AND FOR MORE DETAILS SEE INSTRUCTIONS FOR THE PRODUCT.

⚠ AVISO: SI USTED TIENE ELPILEPSIA O HA TENIDO CONVULSIONS U OTROS REACOONES EXTRAORDINARIAS A LUCES INTERMITENTES O SECUENCIAS, CONSULTE CON UN MÉDICO ANTES DE JUGAR VIDEOJUEGOS.

0 83717 20182 3

⚠ AVERTISSEMENT: SI VOUS AVEZ FAIT DES CRISES D'ÉPILEPSIE, CONSULTEZ UN MÉDECIN AVANT DE JOUER. CERTAINS ENVIRONNEMENTS LUMINEUX PEUVENT PROVOQUER DES CRISES D'ÉPILEPSIE CHEZ DES PERSONNES SANS ANTÉCÉDENTS ÉPILEPTIQUES. AVANT TOUTE UTILISATION, POUR DE PLUS AMPLES INFORMATIONS, CONSULTEZ LES INSTRUCTIONS RELATIVES AU PRODUIT.

KONAMI
www.konami.com

DVD ROM

EVERYONE ENFANTS ET ADULTES ™

E

Mild Lyrics
Chansons grossières

ESRB CONTENT RATING www.esrb.org
CLASSIFIÉ PAR L'ESRB